漫画达人技法圣经

美少女综合篇

美少女的绘制基础和技巧**全掌握!**

女性身体表现、不同角度的透视、动作姿势、服装、化妆、不同类型和职业的人物、人物姿态照片临摹……实战技法满载!

(日)HARD DELUXE工作室　编著

杜姗珊　译



中国青年出版社

Contents

Chapter 1
基础篇

Chapter 2
应用篇



Chapter 3

临摹照片篇



Chapter 4

资料篇



漫画达人技法圣经

美少女综合篇

（日）HARD DELUXE工作室　编著
杜姗珊　译



中国青年出版社

GALLERY for Chapter 1



头部、肩部、躯干、腿部等人体基本部位的画法请参考各种角色形象来练习吧。
（☞ P42：全身的画法）
Illustration by Tiv



换衣服这样的日常动作经常会出现在漫画中，绘制时要注意手臂和手部的动态。
（☞ P71：日常动作【化妆、换衣服】）
Illustration by nico



这是最常见的基本姿势。不仅要学会画笔直站立的姿势，这种重心落在单只脚上的自然站姿的画法也很重要。
（☞ P64：日常动作【站立】）
Illustration by Sakura



胸部是女性身体各部位中表现手法比较丰富的一个部位。让我们一起来练习各种姿势和角度下胸部的画法吧。
（☞P54：学画全身各部位~胸~）
Illustration by nico

绘制这个姿势时，要注意脊柱的描绘方式，注意膝盖的长度。
（☞P65：日常动作【坐】）
Illustration by Donghoon Kim

GALLERY for Chapter 2



绘制的时候要强调肩部和胸部的优美曲线。
（☞P81：女性人物的形象与动作【写真女神的姿势】）
Illustration by Seri Aoi

请注意制服的画法，选择符合人物身份设定的着装来绘制吧。
（☞P84：服饰的画法【制服】）
Illustration by Tiv

重心向某一侧稍倾斜能够强调女性特有的 S 形曲线。
（☞ P80：女性人物的形象与动作【充满魅力的站姿】）
Illustration by Kokona Koujyou

画和服时，要让肩部呈现出流畅的倾斜线条。和服不容易显现出身体线条，这一点可以通过全身的动作所表现出的柔美感来弥补。
（☞ P91：服饰的画法【和服】）
Illustration by nico

衣服和发型是表现角色个性的重要方面。一起来练习下各种类型人物的绘制方法吧。
（☞ P100：不同角色的画法）
Illustration by Sakura



准备好可以作为绘画素材的照片。身体的轻微扭转和制服的画法都是绘制的要点。



练习写实的画法，这里要抓住脸部和身体的特征。



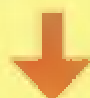
变形处理成漫画角色。试着练习以得到适合自己的特有画法吧。
（☞P117：临摹照片篇）
Illustration by Rasco

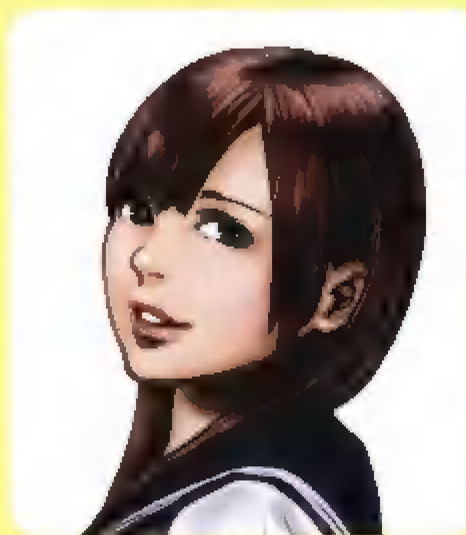
POINT

"临摹照片"的方法



准备好用于参考的照片，并仔细观察。面部五官的大小和位置会随着年龄和人物个性的不同而有所不同。这里要好好地设想一下自己要画的角色的形象。





根据照片绘制出写实素描。注意要尽量接近实际的眼鼻比例，头发的绘制也是要点，但不要过于写实。





将写实素描处理成漫画人物形象。绘制女性角色时，将眼睛画得大一些，鼻子和嘴画得小一些比较好。上色环节也要用心完成。

这是从仰视角度画的具有透视效果的构图，请注意对人物姿势以及平衡感的掌握。

（☞ P145：数码相机的拍摄要点【拍出被摄体的透视效果】）

Illustration by Seri Aoi



绘制插图的各位作者

nico（P2,3,5）：http：//b-o.bitter.jp / **Rasco**（P6,7）/ **Tiv**（P2,4）：http://planova.net / **Seri Aoi**（P4,8）：http：//ysbv.jugem.jp / **Donghoon Kim**（P3,8）：http://ameblo.jp/spaike77 / **Sakura**（P2,5）：http：//yotsuba.saiin.net/~nattou/mania / **Kokona Koujyou**（P5）

前言

在画漫画女性角色前，首先要了解女性的人体基础知识及其画法。而如何将这种写实的画法转化、融入到自己的漫画绘制中，就成了创造新漫画形象的关键。

本书从绘制女性人物形象时所必须了解的人体基本结构知识入手，讲解了创作原创漫画女性形象整个过程的绘制要点和技巧，同时还向读者介绍了获取相关必要材料的方法。

第一章从脸部的画法开始，练习绘制女性特有的骨骼、肌肉等身体基本结构以及各部位的画法。

第二章介绍了漫画故事中不可或缺的各类角色、形象的创作要点，大家可从中学习到画出学校优等生、名媛、护士、舞姬等各种形象特色的方法，让您体验亲自创作多种漫画女性形象的乐趣。

第三章介绍了一种参照真人照片来练习绘画的“临摹照片法”。以日常生活中常见的女性动作、体态为例，介绍通过对照片中的人物图像进行处理，将其转变成漫画形象的技巧。

第四章是资料篇，介绍了绘画时所要用到的工具以及拍摄资料照片的方法。

本书内容丰富，详细介绍了漫画女性形象的绘制方法。如果您抱有想要成为漫画女性形象创作达人这样的愿望和信念，就请好好阅读本书，相信它能为您的绘画创作提供指引，并助您一臂之力。

HARD DELUXE

Contents



Chapter 3
临摹照片篇



Chapter 4
资料篇



对绘画有帮助的工具

在开始绘制漫画前，我们先来介绍下对绘画有所帮助的工具。除了这些外，大家也可以发掘和灵活运用自己身边的工具，使绘画工作变得快乐而有效率。

铅笔&自动铅笔

笔芯的硬软度可以根据个人喜好来选择，但在用铅笔绘制草图时，则要选择软芯的铅笔。如果需要将作品用扫描仪输入电脑里，那么选择颜色重的笔芯会比较好。





橡皮

需要擦掉细小的部分时，选用绘图胶擦或笔形橡皮擦除比较好。





取景框&测量棒（→ P142、P143）

以物体或人物为参照对象绘画时，使用可以大致确认比例和角度的素描尺和测量棒会很方便。



尺子

在制造人物透视感和分割漫画格子时要用到尺子。透明的带有刻度的，以及带倾斜槽道的尺子比较好用。

透写台

准备将草稿上的内容描画到漫画原稿纸上时，或者检查自己的绘图是否左右对称时会用到透写台。透写台的光线可以调节，最好选择柔和护眼的亮度。

素描人偶（→ P140）

真人难以摆出的姿势用素描人偶可以很容易地得到确认。研究一下从各种角度观察人体的画法吧。

Chapter 1

基础篇

Lesson 1 试着来画脸部

所有的脸部可以利用圆形等简单的图形和正中线画出来。本课中，我们就用其中最简单的“圆形叉线法（椭圆形的轮廓线和正中线）”来练习脸部的画法吧。

画女性的





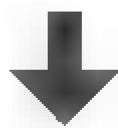


画圆形和叉线

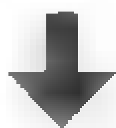
在椭圆形的基准图上画上横向的水平线和纵向的正中线（纵贯人体正面的中心线）。如果是儿童，则水平线的位置大概接近脸部的中心；成人的话则稍往上一些。

从脸部五官开始画

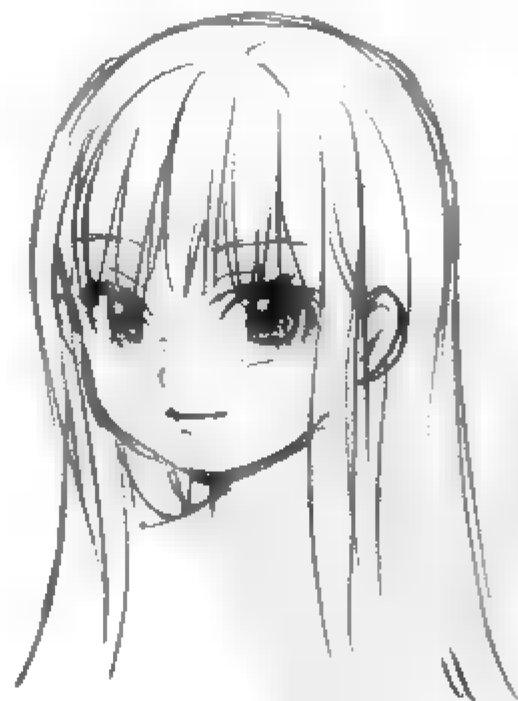
沿着水平线、正中线描画出女性的眼睛和鼻子。鼻子和嘴巴画得小巧些会显得更女性化。











从轮廓线开始画

沿着椭圆形描画出轮廓线。下巴要画得圆润些。

完成!

最后画上头发，这幅女性头部图就完成了。

换个角度试试看吧

侧面



从额头到后脑勺之间的距离比正面时脸部的宽度要长。可以一边想象脸部五官的立体图，一边绘制。

背面



注意颈部的骨骼相对于头部是倾斜的。

俯视



低头时，面部五官有的看得到，有的则看不到。可以在脑海中想象着五官沿脸的球面按顺序排列的样子来描绘。

仰视



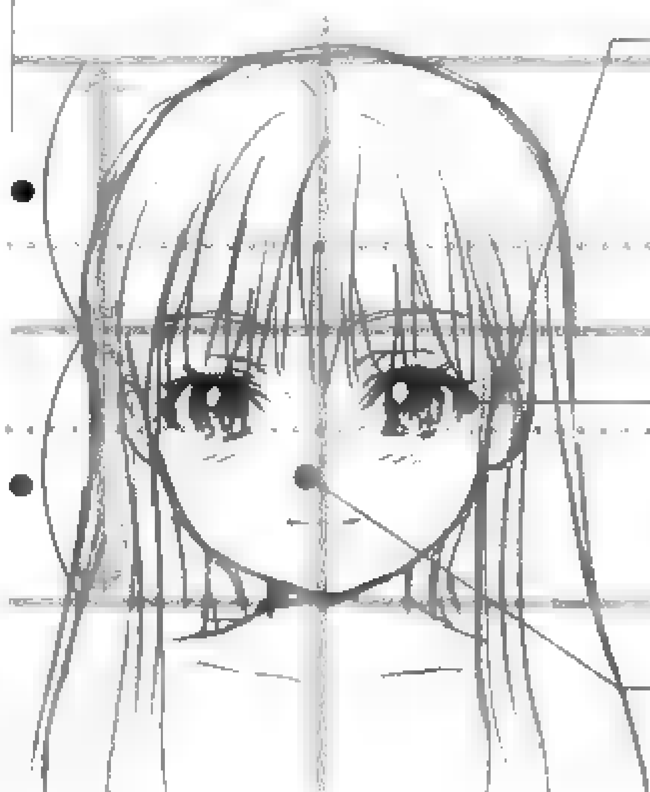
头越往上仰，耳朵的位置就越往下。下巴的线条如果按照“下巴尖—耳朵下方—耳垂之间”的顺序来描绘的话，会比较容易。

头部的基础知识

画头部的时候，只需按照一个简单的比例就可以完成。本课将为大家介绍以眼睛、鼻子、嘴巴等脸部五官为基础的头部整体比例，以及用“面”，而不是“线”的概念来把握头部的画法。

头部的比例

正面



耳朵

耳朵顶部和眉毛的高度几乎相同。从侧面看，耳朵的位置在纵向中心线的后面，更偏后面一些。

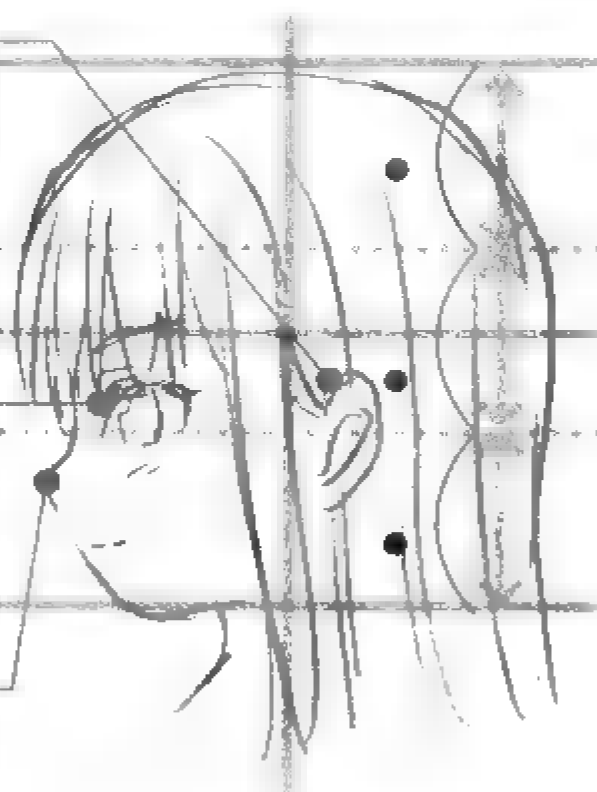
眼睛

以头部二等分线为眼睛的基准线。成人的眼睛就可以画在这条线上面，儿童则画在这条线下面。

鼻子

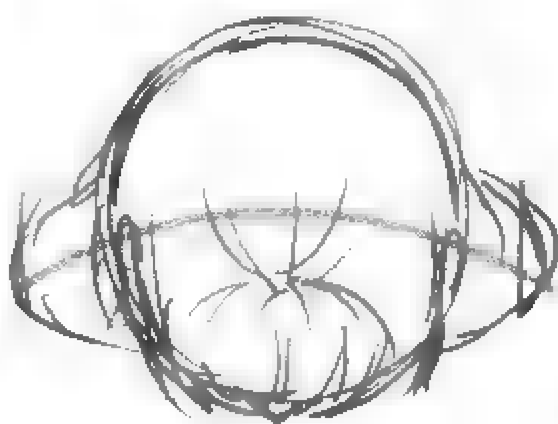
鼻子的位置是以第2条三等分线为基准线来画的。在画美少女和儿童的脸部时，在更偏脸部下方的地方绘制出小小的鼻子，会有很好的效果。

侧面



POINT 变换角度的绘制要点

俯视图



请注意，从正上方看的话，头部是个更接近于四方形的圆形。另外，肩关节位于其与头部连接所形成的弧形线上。

背面图

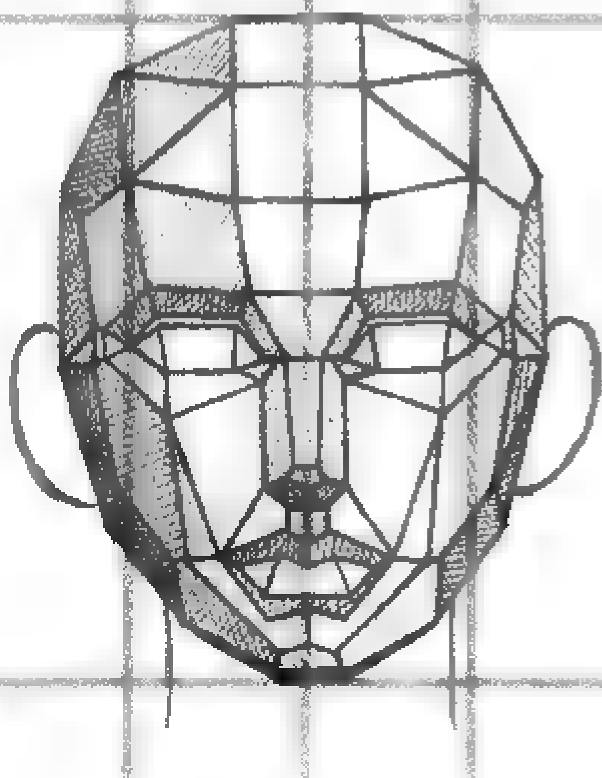


颈部是从头部后方正中偏下的位置开始接续下去的。要注意颈部相对于脊椎骨是斜向的。而且从后面看，发旋的位置也发生了改变。

用“面”来把握头部形状

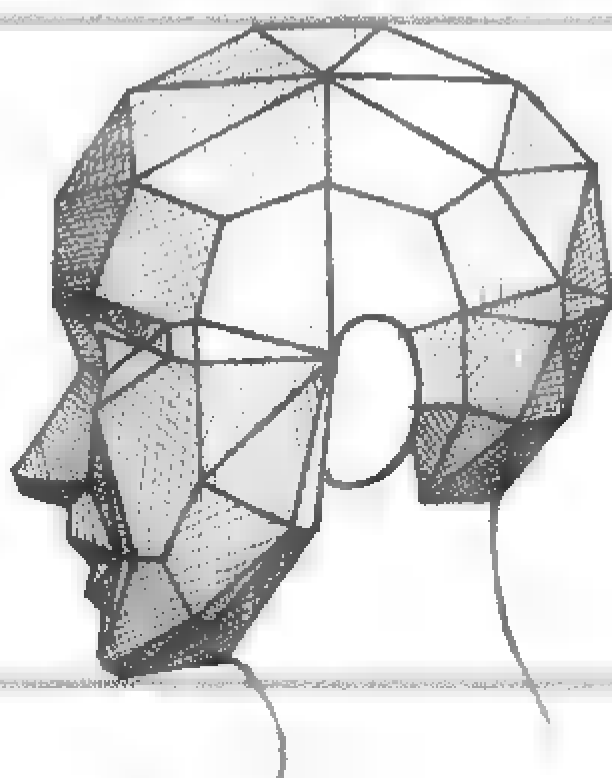
在画球体时，将整个球体理解成是无数个小小的“面”的集合体，就有利于立体地把握球体的形状了。虽然脸部形状复杂，■“面”来把握形状比较困难，但只要大体上理解了凹凸部分的结构，绘制起来就容易多了。

正面



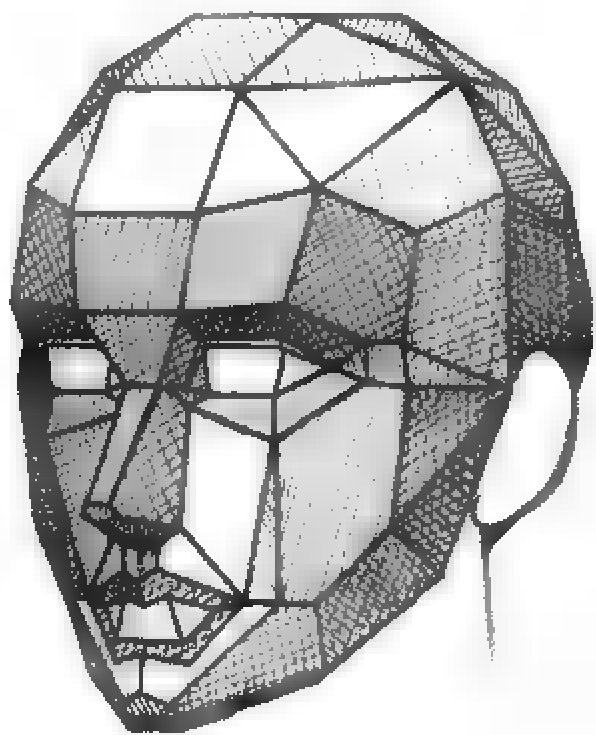
面部器官主要有眼睛、鼻子、嘴巴等。首先要掌握这几个器官的位置和高度。

正侧面



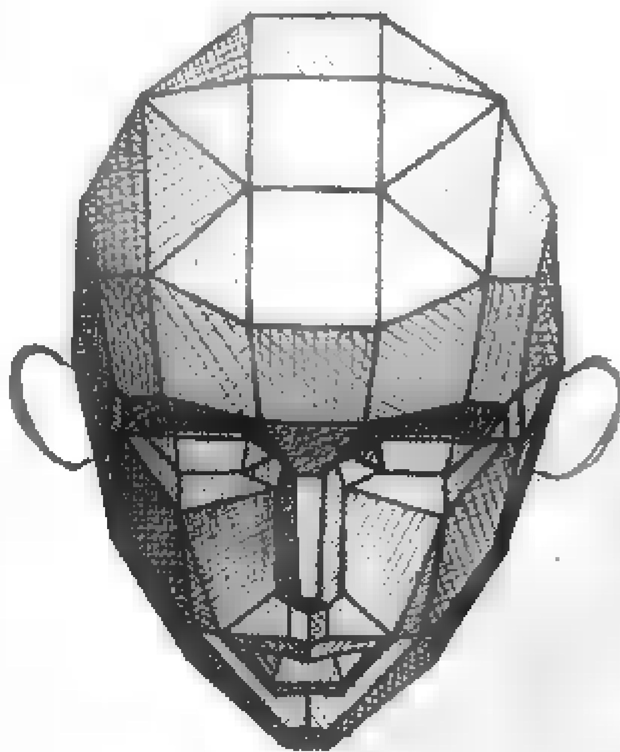
注意耳朵周围是平整的。仔细观察好“额头—眼睛—颧骨”的线条后再画。

斜侧面



如果■立体地看待额头、眼睛和鼻子的话，画起来就容易了。要一边想象着头部的纵深感，一边绘制。

俯视



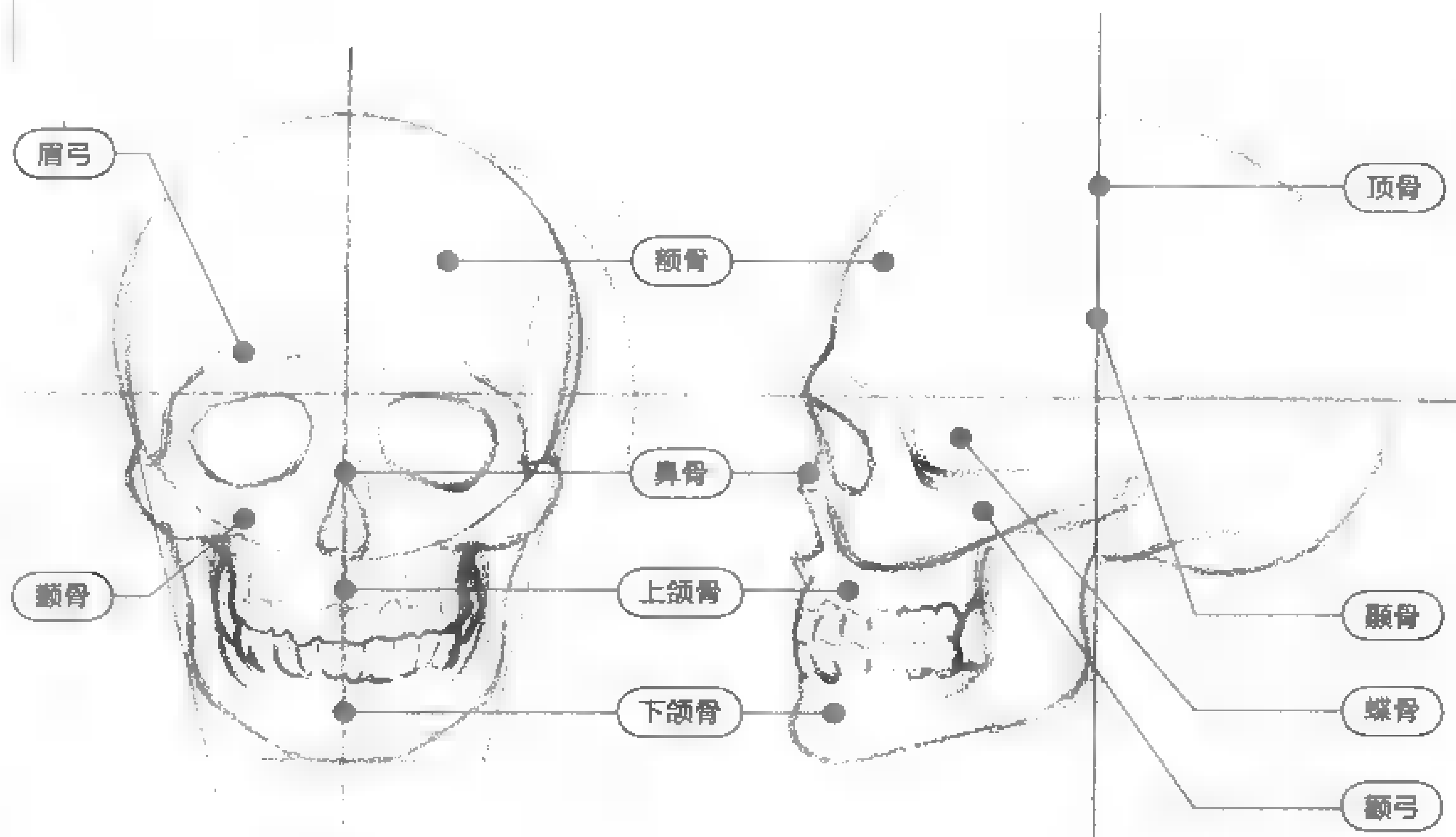
从这个角度看，额头和颧骨线条很突出。请一边想象眼窝凹陷的样子，一边将其绘制出来。

脸部的骨骼和肌肉

在画眼睛和鼻子时，如果先了解了头盖骨的形状等头部基础知识，就会很容易想象出来。本课将向大家介绍头盖骨及脸部肌肉等结构的基础知识。这对于从各个角度绘制漫画人物及表情都会有帮助。

脸部的骨骼

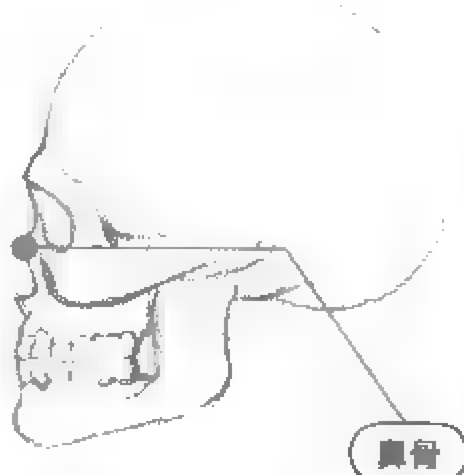
头部和面部是由盖住大脑的“头盖骨”和构成脸部的“面骨”两部分组成的。头盖骨又包括顶骨、前额骨、颞骨和蝶骨；面骨包括下颌骨等几块骨头以及眼窝和鼻腔等孔洞部分。一般来说，头盖骨的结构没有男女的性别差异。

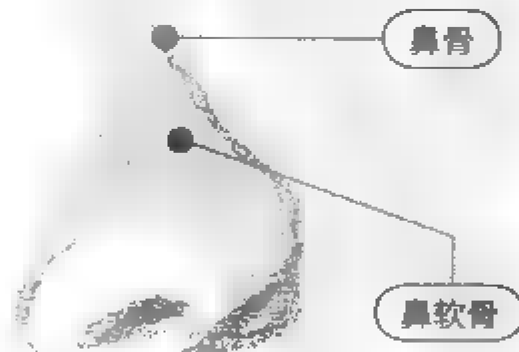


POINT

鼻子由鼻骨和鼻软骨构成

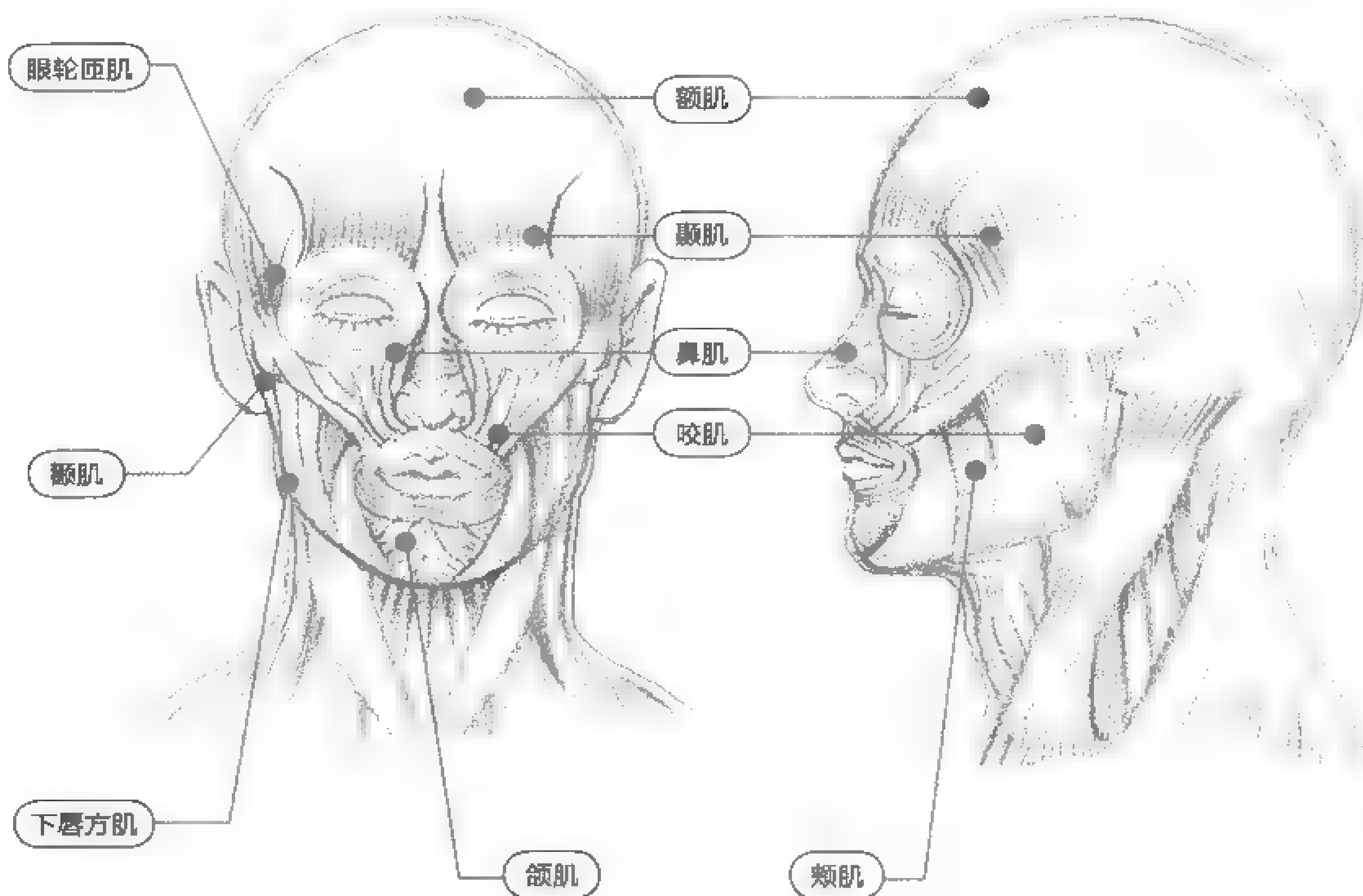
鼻子上没有整块的骨骼，而是由鼻骨和鼻软骨构成的。坚硬的鼻骨位于鼻子的根部，较软的鼻软骨在鼻骨下方与其相连。通常所说的鼻梁高低不同，就是因为鼻骨的倾斜度不同。另外，根据人种的不同，鼻子的形状也会有所差异，但是并没有明显的男女性别差异。





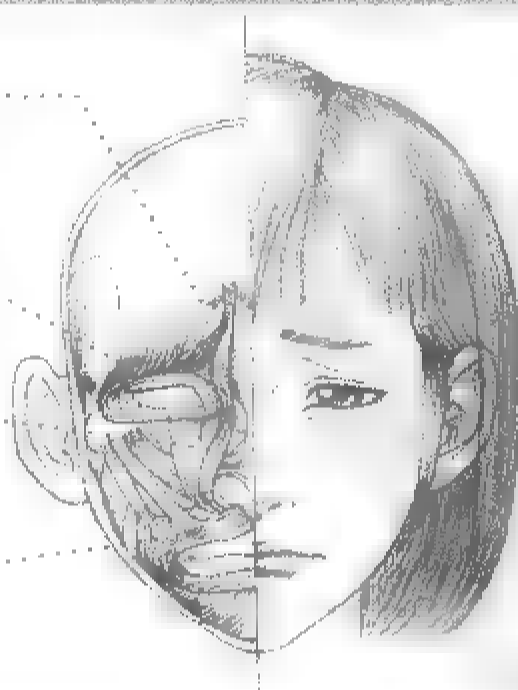
脸部的肌肉

脸部分布着大量的肌肉，这些肌肉的收缩运动形成了眼、口的开合，也形成了人的表情。构成面部的肌肉可分为制造表情的“表情肌”和帮助嘴巴开合的“咀嚼肌”两种。表情肌以额肌为中心运动，制造出面部表情。咀嚼肌则指的是脸颊到下巴之间的“咬肌”。另外，与身体上的肌肉存在男女差异不同的是，面部肌肉没有性别之差。



POINT
表情肌的功能

能在面部制造出表情的“表情肌”分为脸部上方额头、眉、眼睛周边的肌肉和脸部中央鼻子、脸颊的肌肉以及脸部下方嘴、下巴的肌肉这三部分。这些肌肉的共同作用产生了喜、怒、哀、乐等表情。另外，表情肌的功能不存在男女性别的差异。右图中的“悲伤表情”中，被向上牵引的额肌是重点。

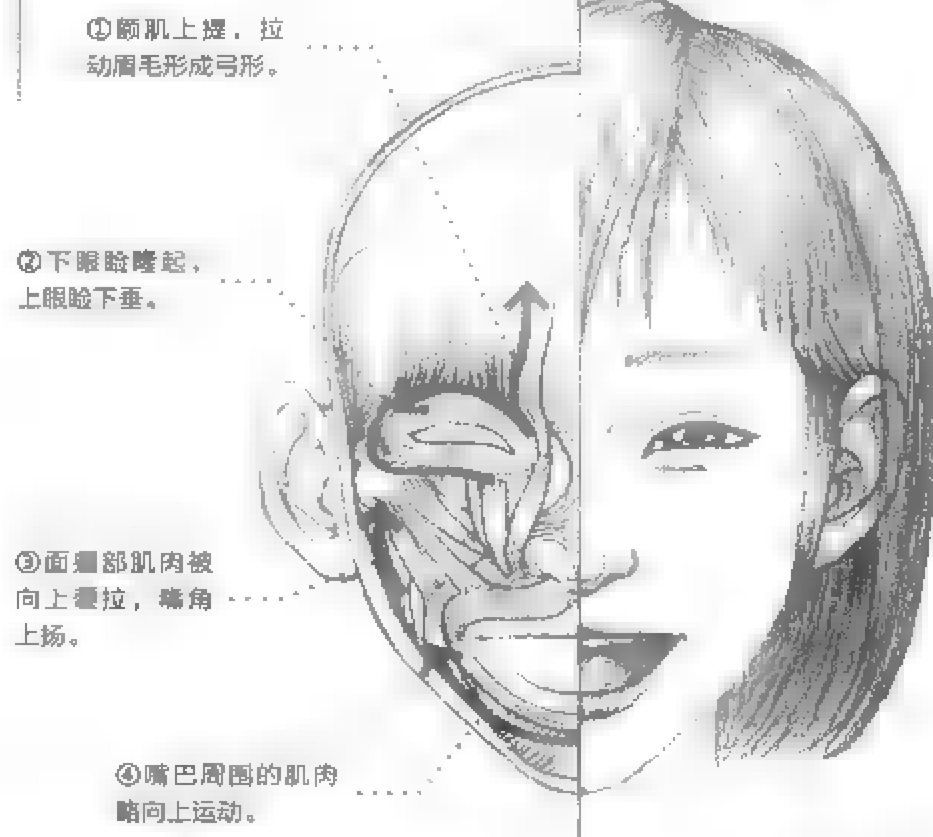


学习面部的肌肉和表情

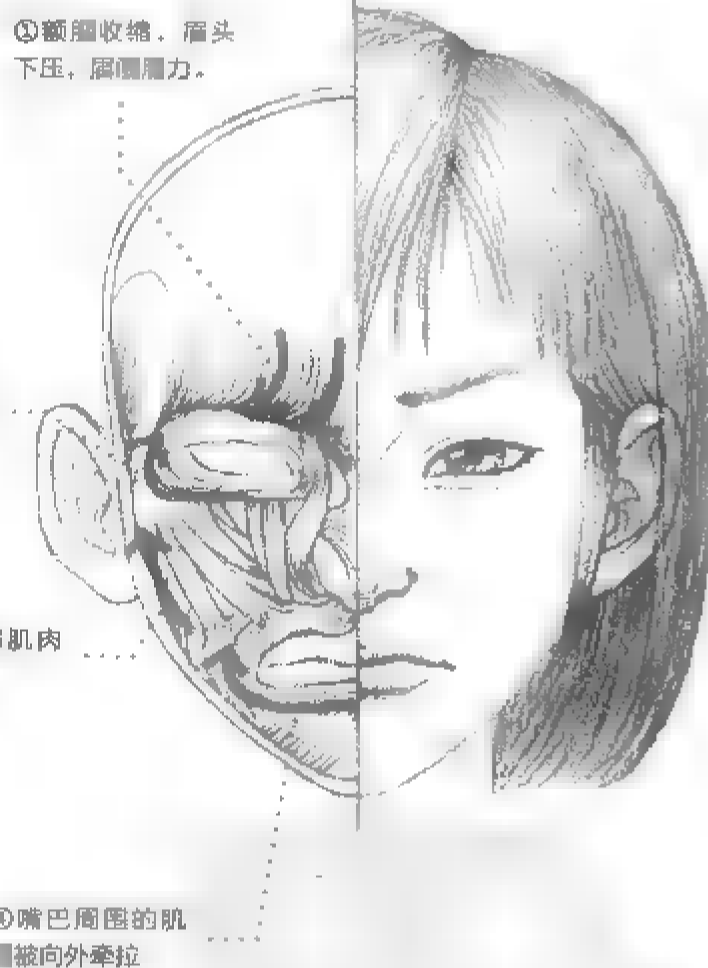
在前面的章节中，我们了解了面部的肌肉结构。接下来我们就来了解下制造出了各种表情的“表情肌”。喜、怒、哀、乐这一系列表情都是怎样形成的呢？下面我们就通过以下实例来具体看一下。

表情肌[illegible]基本[illegible]

大笑



发怒



惊讶



各种表情和肌肉

放松



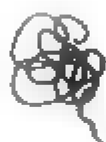
面部[illegible]肌肉完全放松，不用力。

忍耐



眉毛、嘴[illegible]周围的肌肉[illegible][illegible]程度尤其厉害。

任性闹脾气





眉、眼、嘴角周围的肌肉都用力。

发怒



眉、眼、脸颊、嘴角周围的肌肉收缩。

惊讶



眼睛睁大，眉毛向上扬。

犯困



面部肌肉整体处于松弛状态。

安心



[illegible]了口气的表情。嘴角肌肉稍稍用力。

悲伤



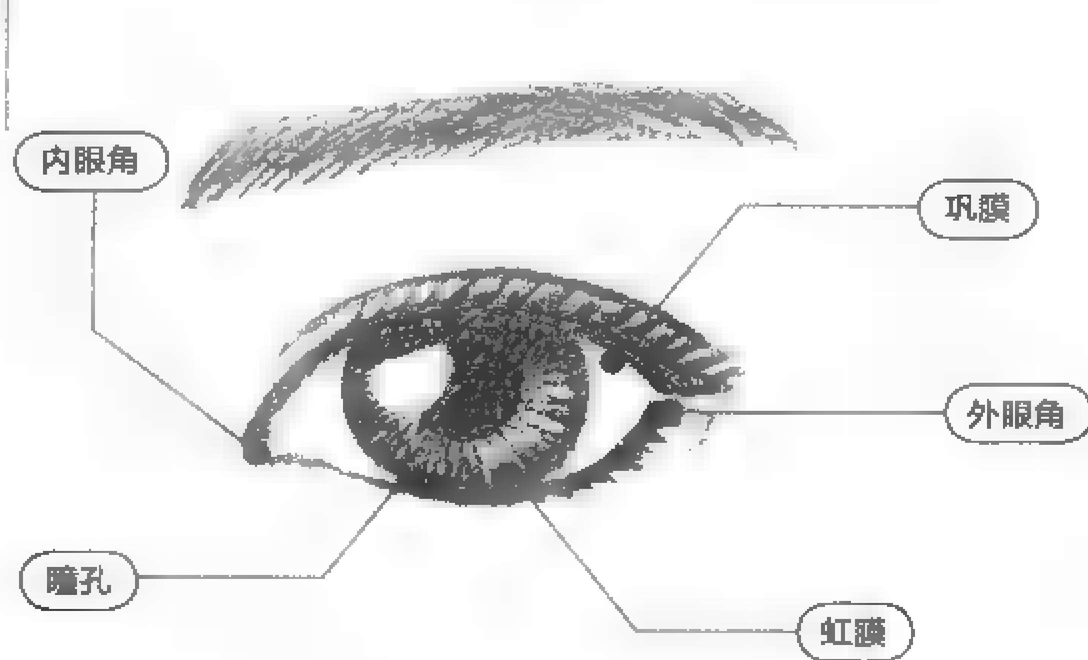
眉间肌肉用力。

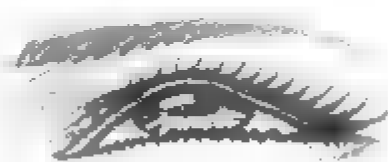
学习面部的五官

构成面部的五官的位置和形状，会随着年龄、人种、性格的不同而不同。本课中我们将介绍创作漫画人物时最重要的脸部器官——眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵。

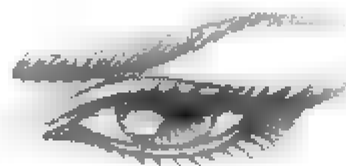
眼睛

眼球嵌于头盖骨的眼窝中，其上有眼睑覆盖，周边有控制眼睑开闭的眼轮匝肌。"眼睛"是人的面部中表情最丰富的部位，所以我们要先了解眼部的结构，再练习绘制各种样子的眼睛。

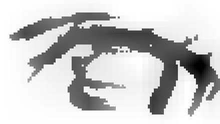






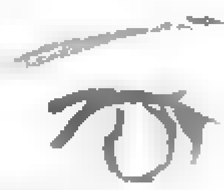


漫画中眼睛的表现形式









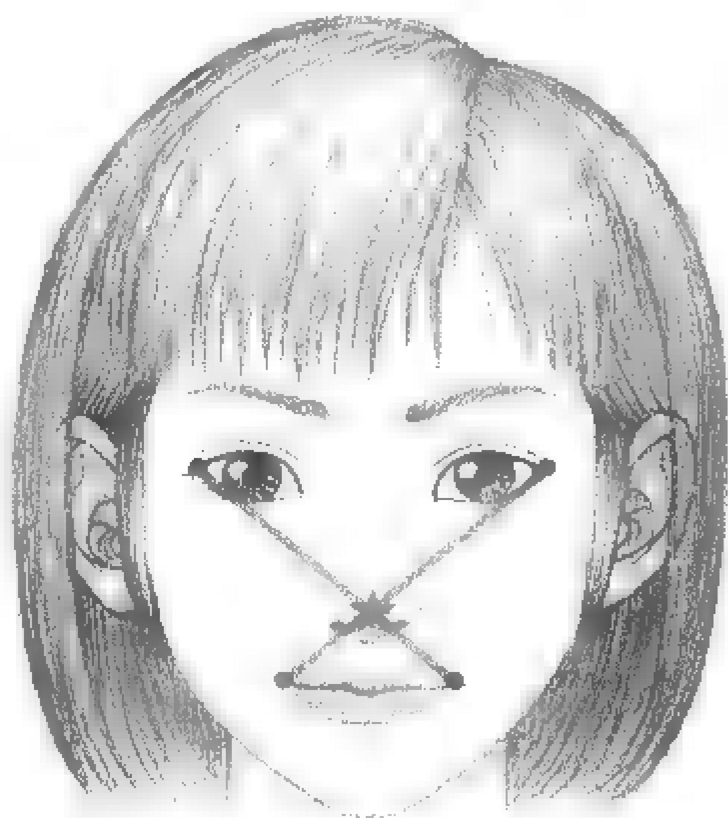




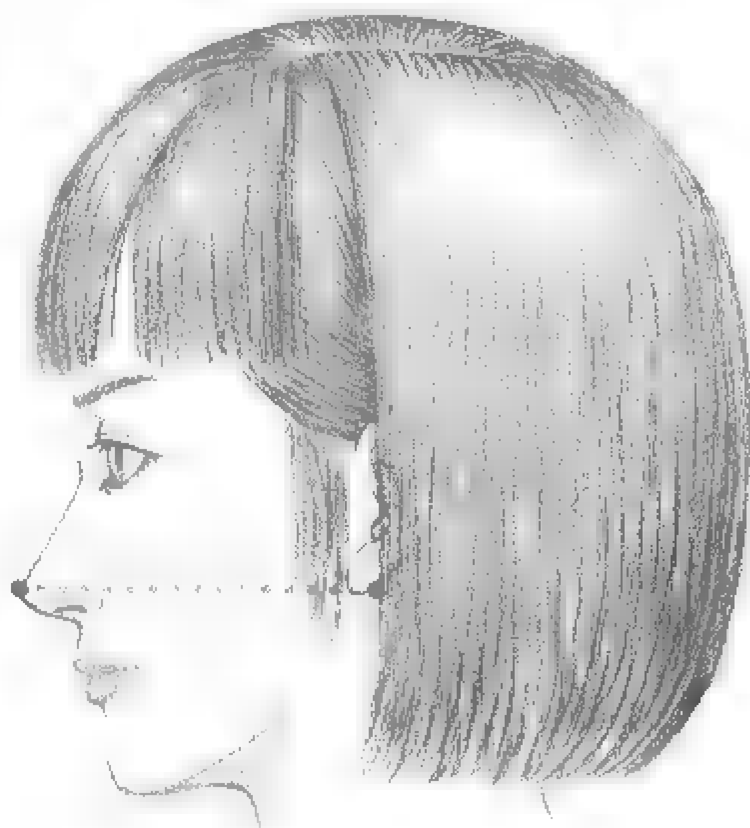


鼻子

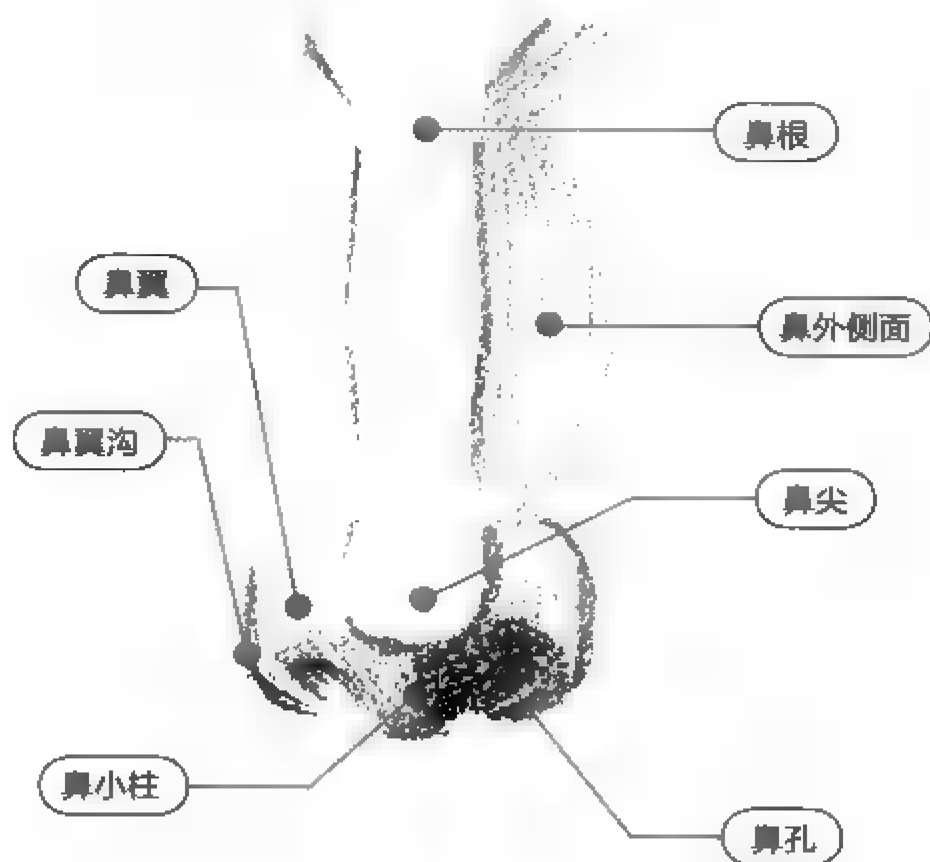
鼻子位于脸部中心，脸部最“高耸”的就是鼻子。年龄不同，鼻子的形状也不同，画美少女时要将鼻子画得小巧一些，画成年女性时则要画得细长些。



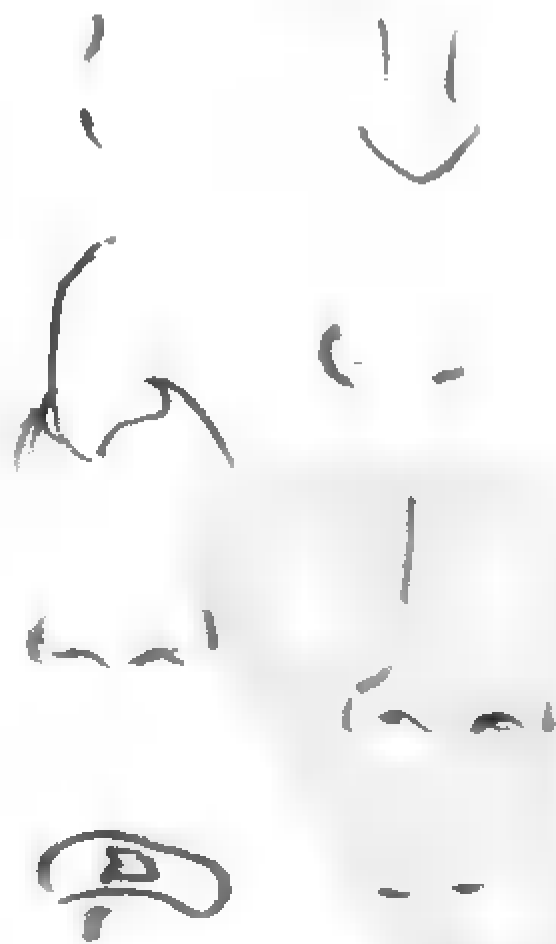
右眼右端点和嘴唇左端点的连接线，与左眼左端点和嘴唇右端点连接线的交叉点（★）是绘制鼻子时的基准点。



从侧面看，鼻尖和耳垂差不多在同一高度上。

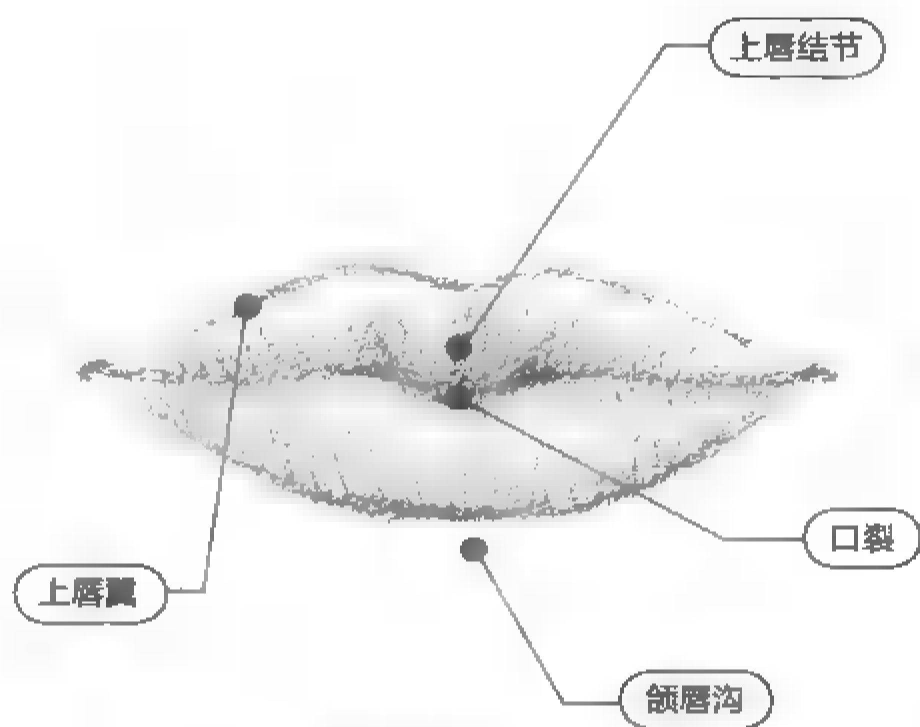


漫画中鼻子的表现形式

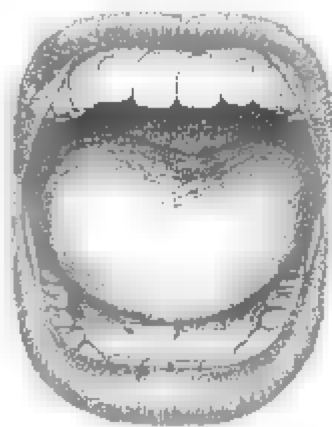


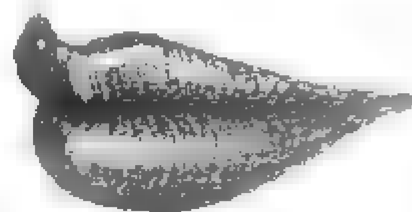
嘴巴

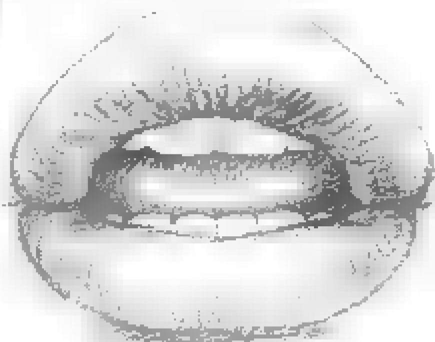
嘴巴周围分布着10种以上的肌肉，能制造出灵活多变的表情。嘴唇的厚度和形状因个体的差异而不同。通常，用薄唇来表现敏锐、直率的性格，而用厚唇来表现性感、温和的性格。

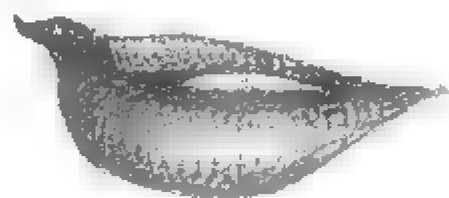


画牙齿时要注意它的纵深感。

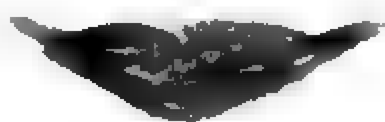




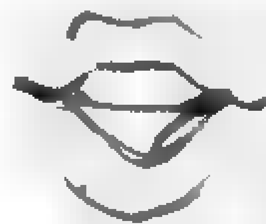




漫画中嘴巴的表现形式







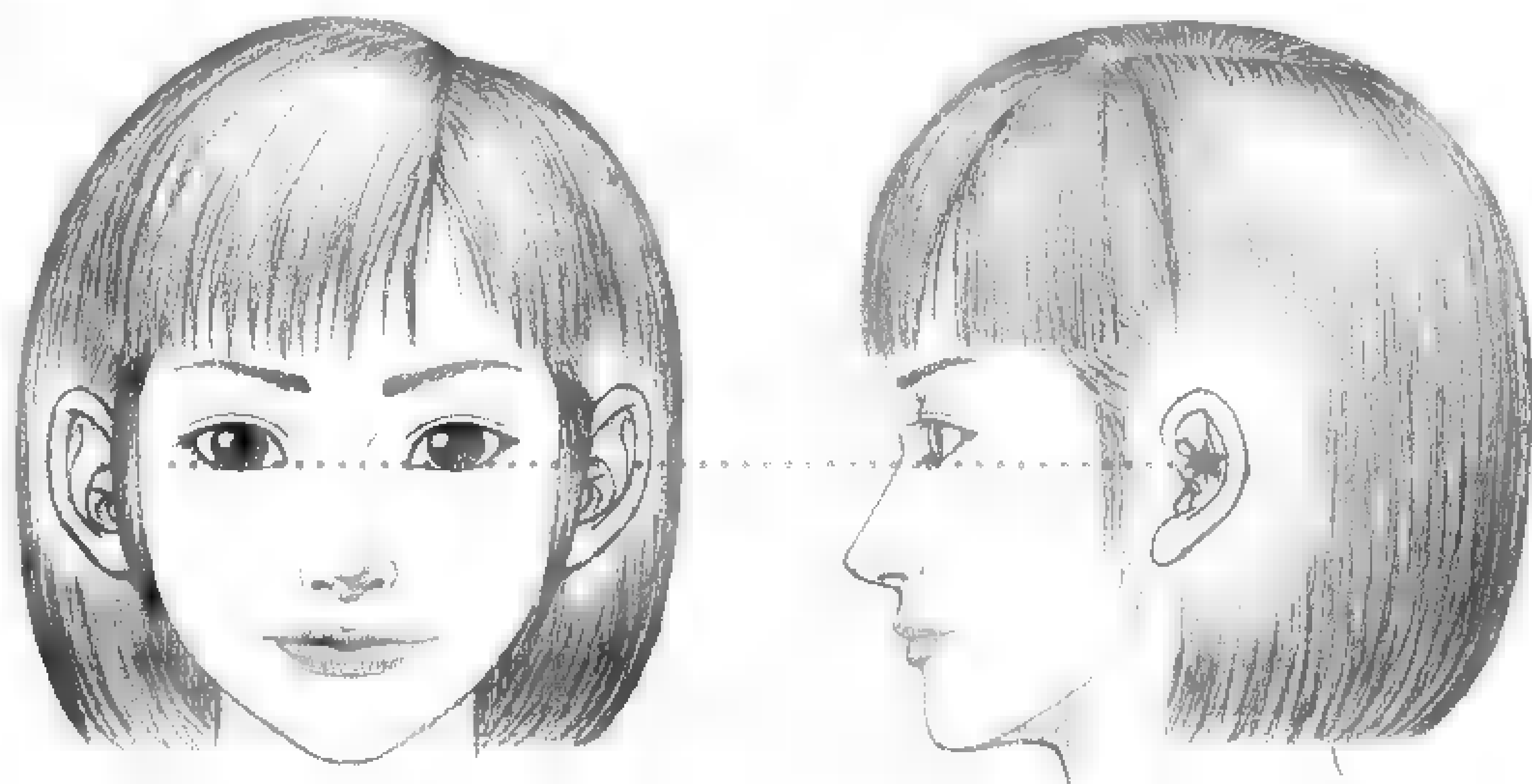




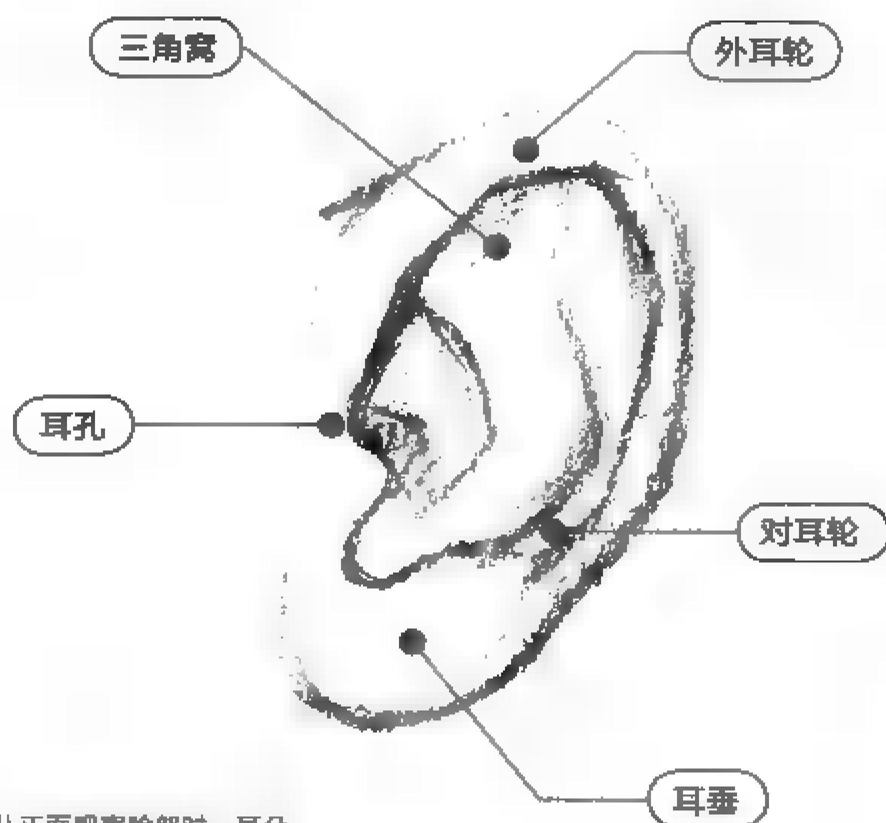


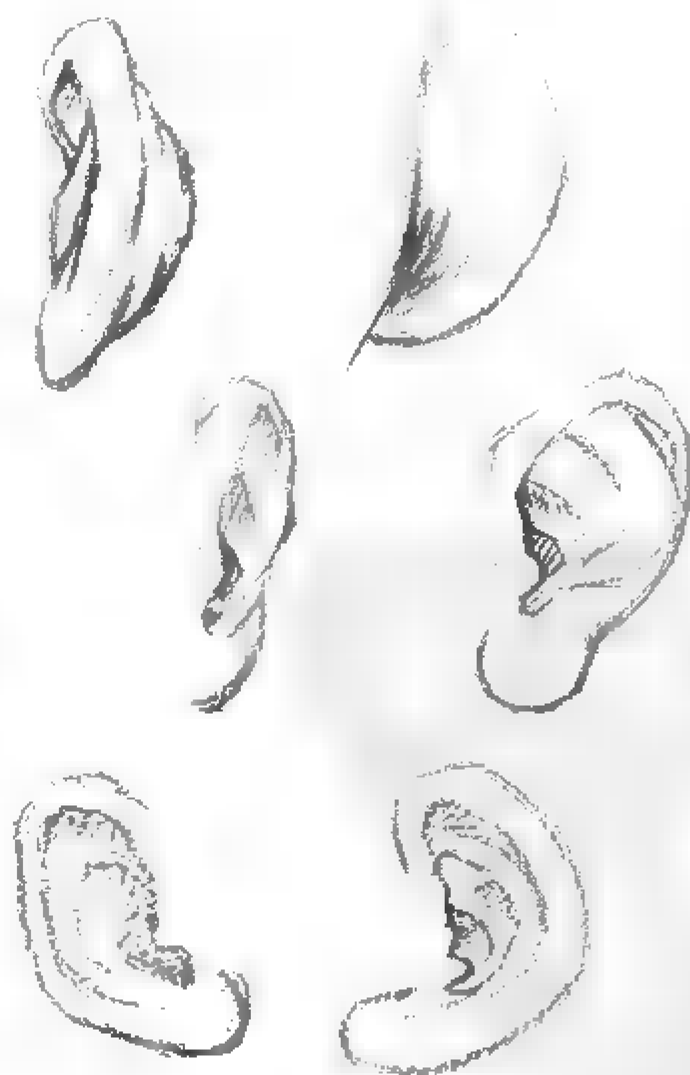
耳朵

耳朵的形状类似于椭圆形的贝壳。耳朵位于下巴关节的后方，随着脸部角度的变换，耳朵的形状也会有所不同。画的时候要注意比照眼睛的高度去找耳朵的位置。



耳朵的结构





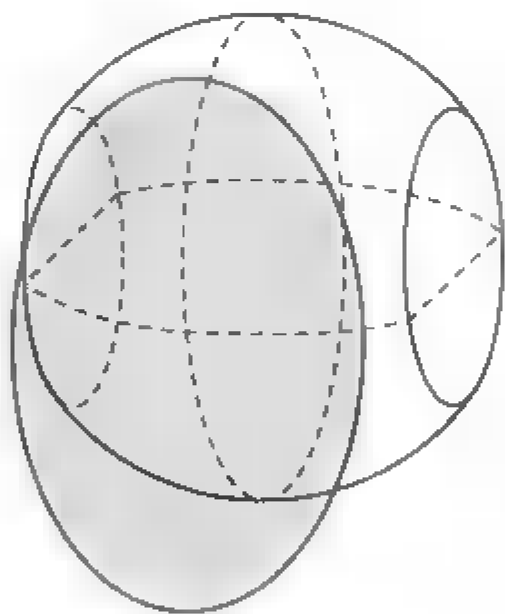
从正面观察脸部时，耳朵不是上图的样子，而是近似细长的椭圆形。多练习一下各种角度的耳朵的画法吧。

各种脸型

前面我们学习了以鹅蛋形轮廓线为基础的绘制脸部的方法。本课中将继续介绍以鹅蛋形和其他形状为基础来绘制脸部的方法。希望大家通过本课的学习，能够创作出富于个性的漫画人物形象。

鹅蛋形

绘制漫画形象时所使用到的最基本的轮廓基准形就是鹅蛋形了，它适用于几乎所有的图案和人物角色的创作，应用广泛。





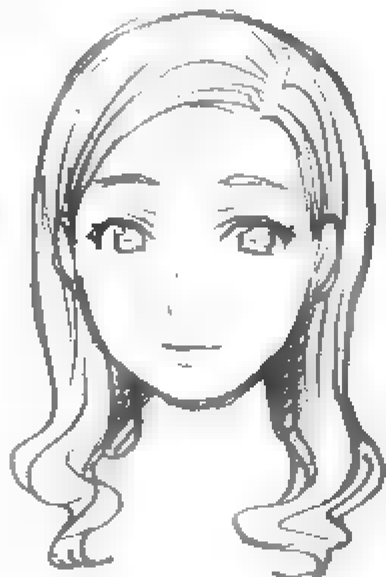
儿童



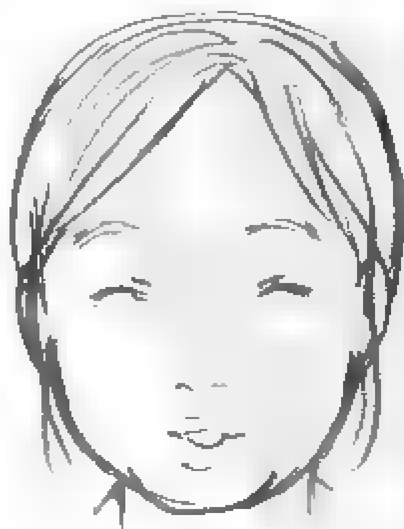
少女



高中生

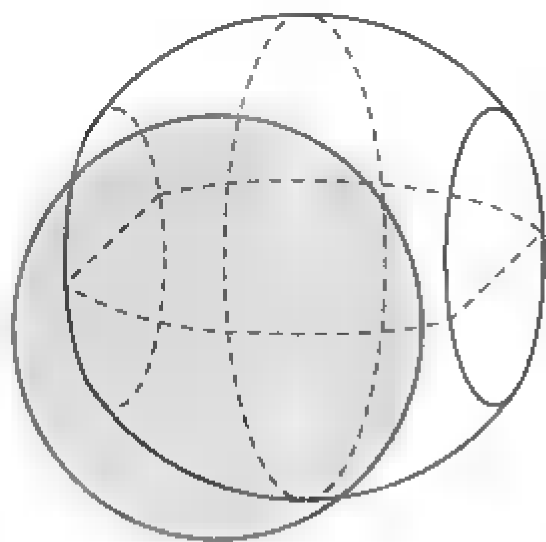


成年女性



中年女性

[illegible]形 这是一种从一开始就需要变换形状的轮廓基准形，适用于画小孩子、对人物做变形处理使其更小巧、可爱以及画圆溜溜的脸盘时。





儿童



少女



胖乎乎的小姑娘



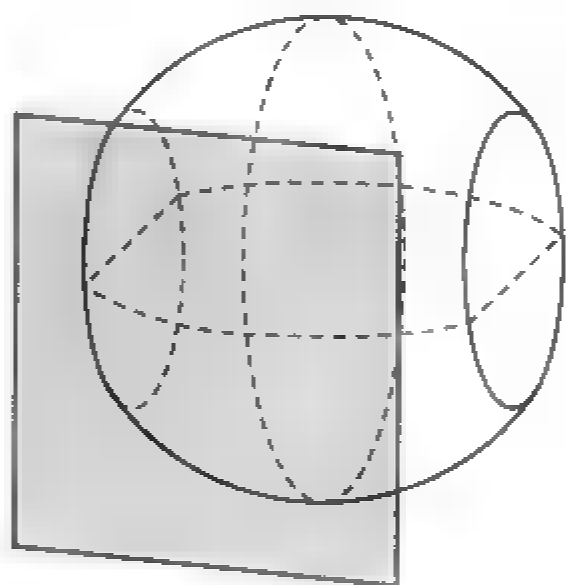
初中生[illegible]中生



中年女性

四方形

下颌线条棱角分明是这种轮廓基准形的特征，一般适用于绘制较魁梧的女性和老人。





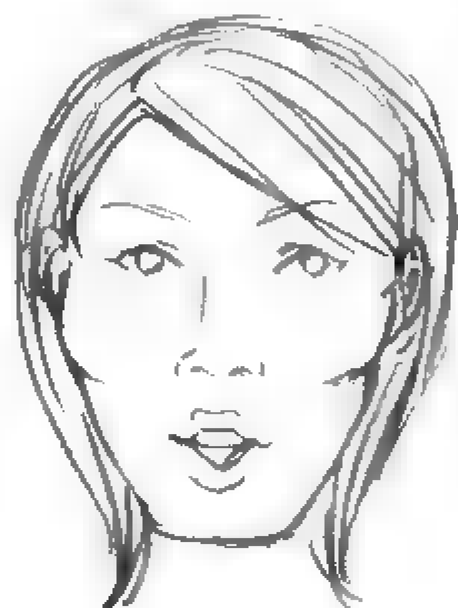
少女（变形处理）



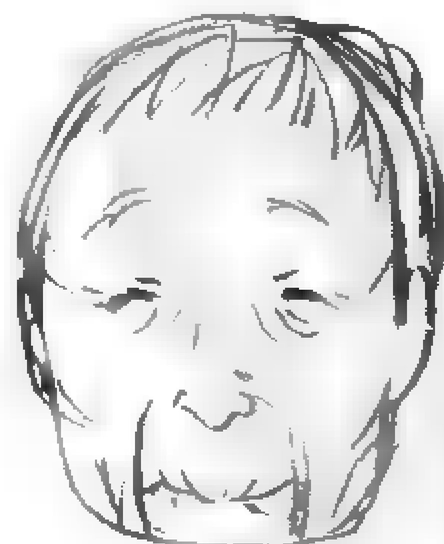
运动型女性



魁梧的女性①



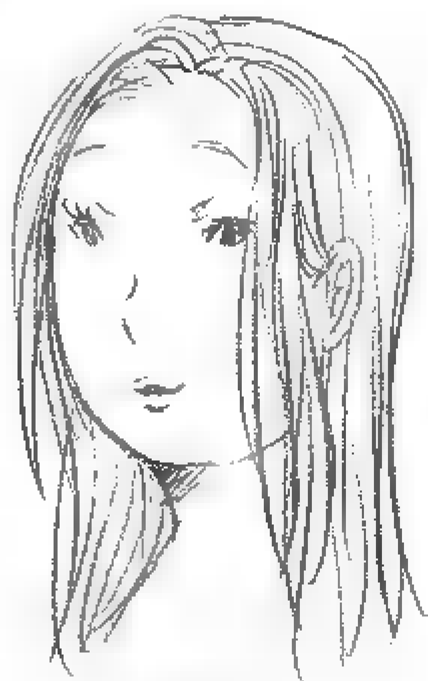
魁梧的女性②



老奶奶

特殊形

想绘制出有个性的人物形象时，我们可以试着变换一下角色的脸型。汤匙形、水滴形、长方形等多种形状的特殊脸型都可以用在需要突出人物个性的场合。



汤匙形



水滴形



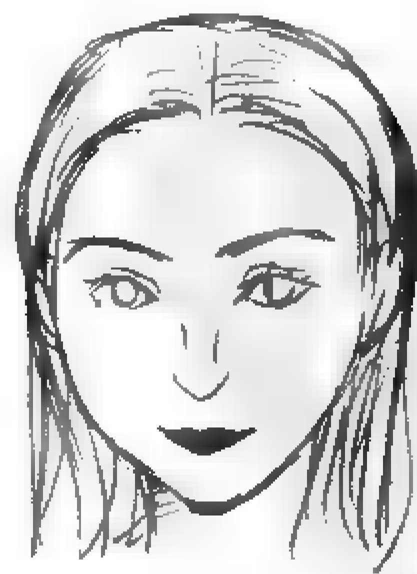
长方形



直线形



三角形



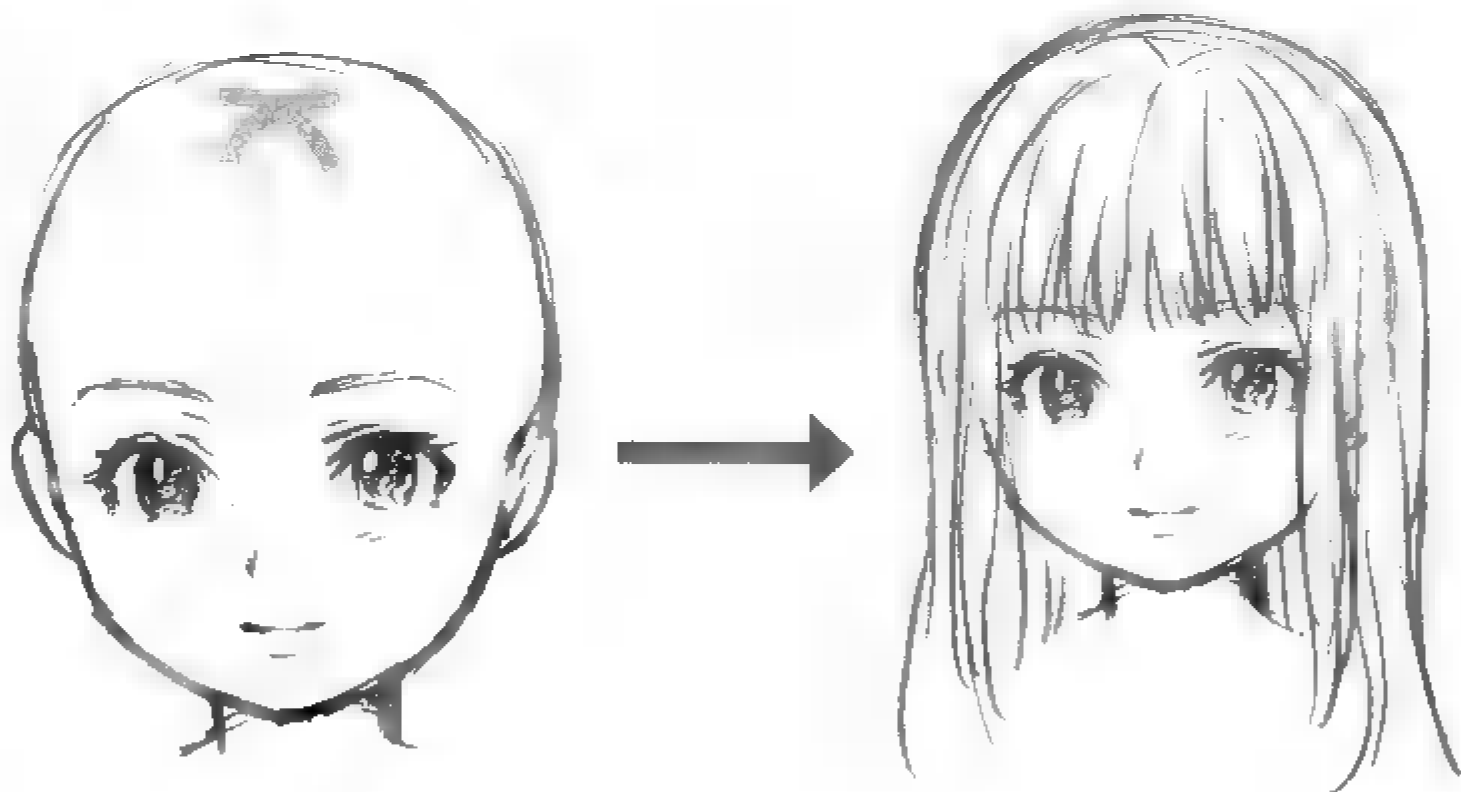
倒三角形

各种发型

表现人物个性最重要的一个要素就是发型。根据年龄、职业、性格的不同，女性的发型可以分成很多种。一起来练习绘制符合人物身份、性格的各种发型吧。

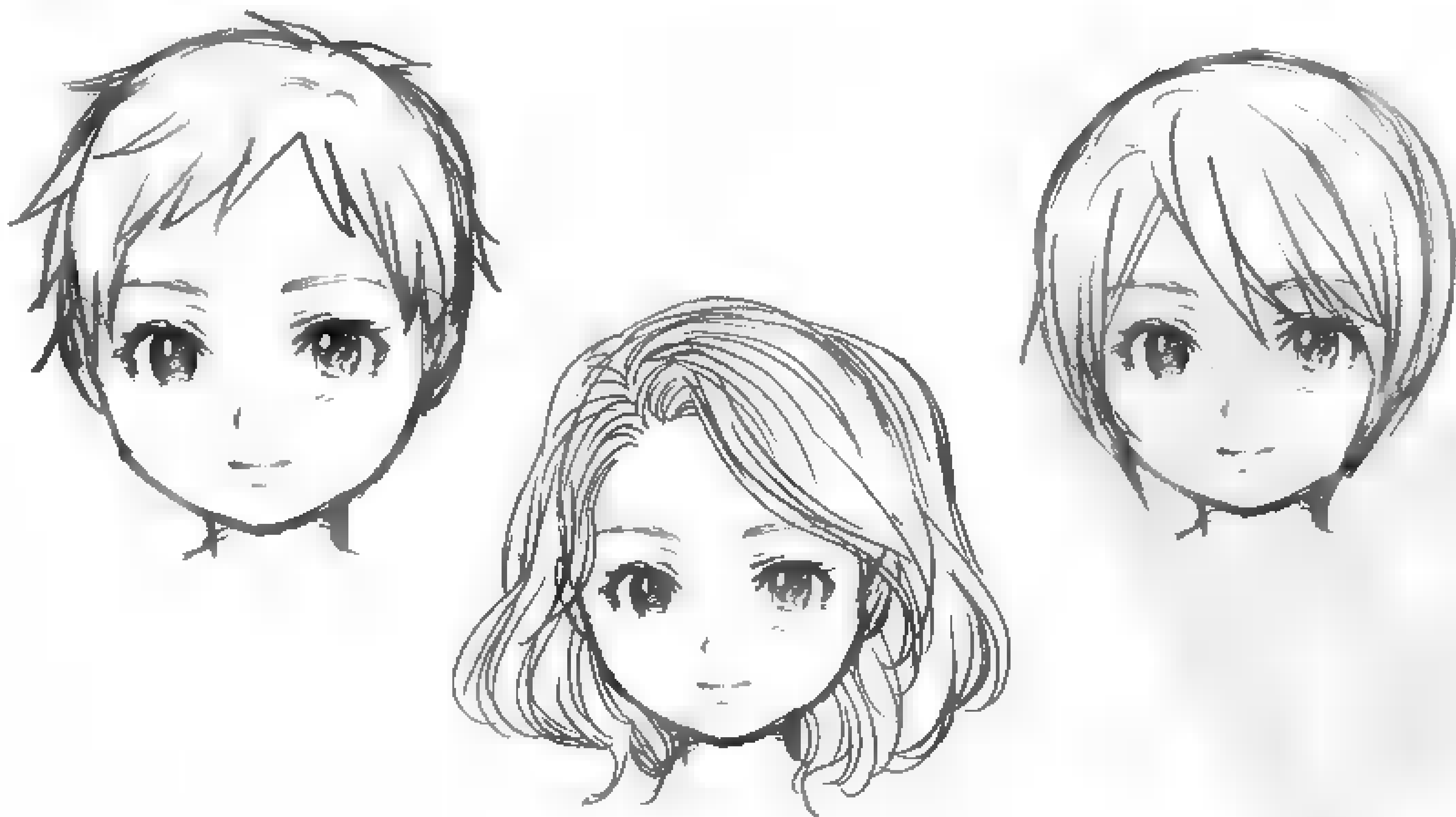
发的画法

先确定发旋儿的位置。女性额头发比男性的长，变化也更丰富。一边想象着各种发型的发丝走向和形状，一边尝试绘制女性的发型。



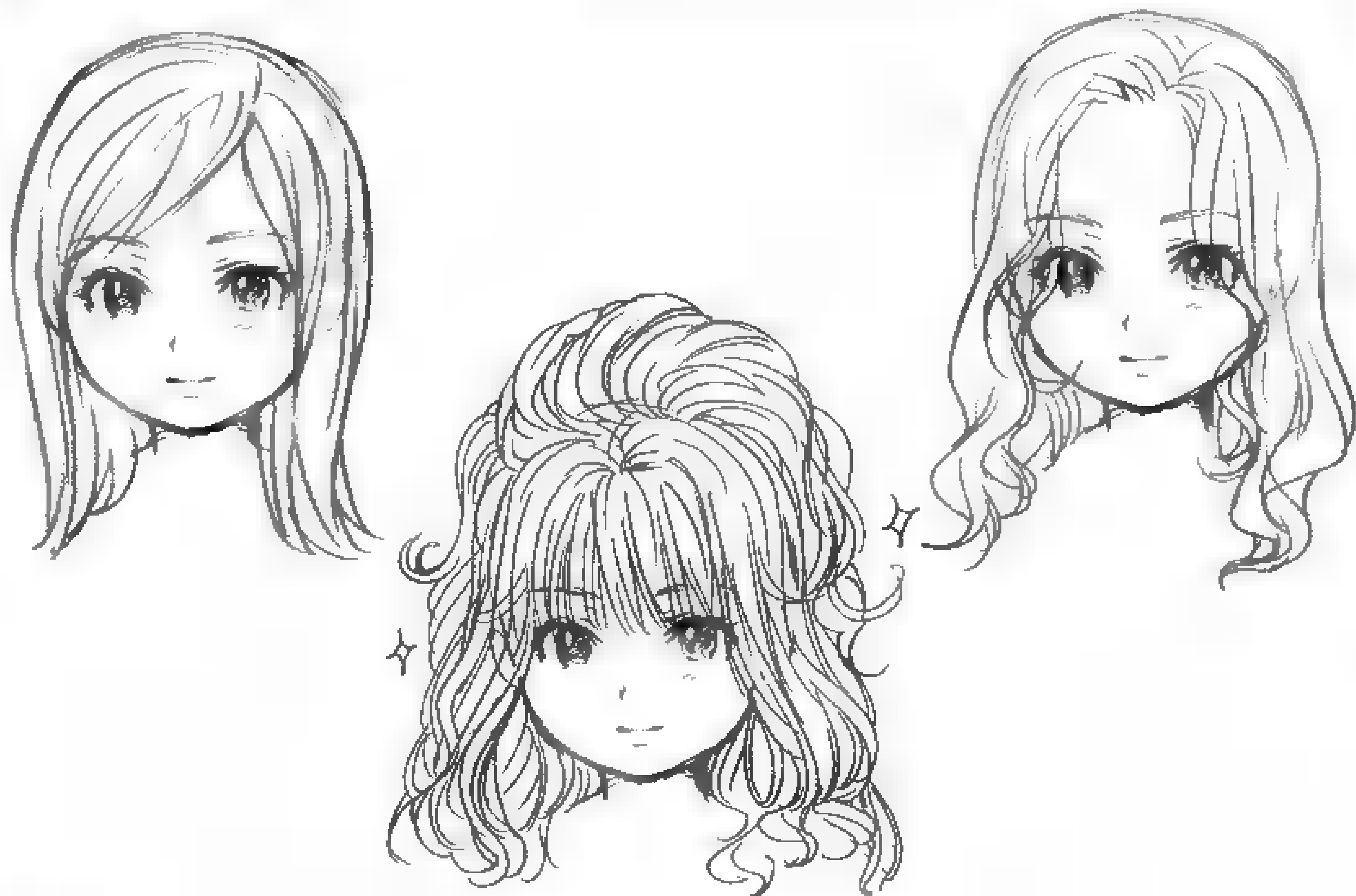
短发

富有活力的运动型女生、男孩性格的女性形象常选择短发。绘制的时候要注意观察发髻的位置和卷翘的形状。



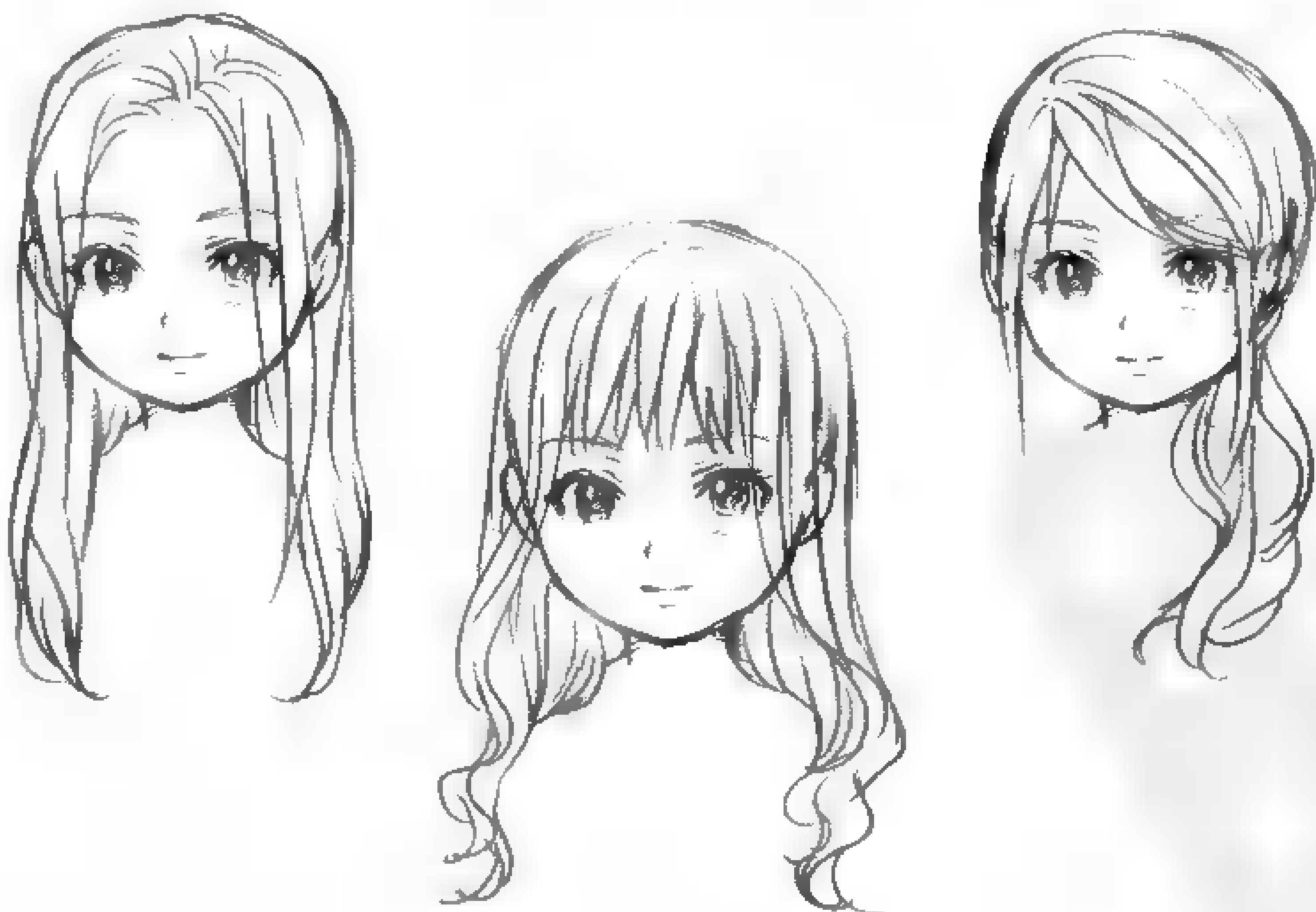
中等长发

中等长发是指长度能盖住耳朵，并垂到肩、锁骨上的头发。中等长发的发型受时代和流行因素的影响较大，所以大家可以多看看杂志进行研究。



长发

女性的长发有卷发、直发等多种形状。绘制卷发时，要注意不要把卷儿都画得朝向相同的方向。



Lesson 8 女性的脸 ~从婴儿到老年人~

漫画中出场的人物年龄跨度很大。本课将以前面介绍过的头部基本结构为基础，介绍各年龄段女性的画法。大家可以拓展可画的年龄层，创作出种类丰富的女性角色。

婴儿、幼儿

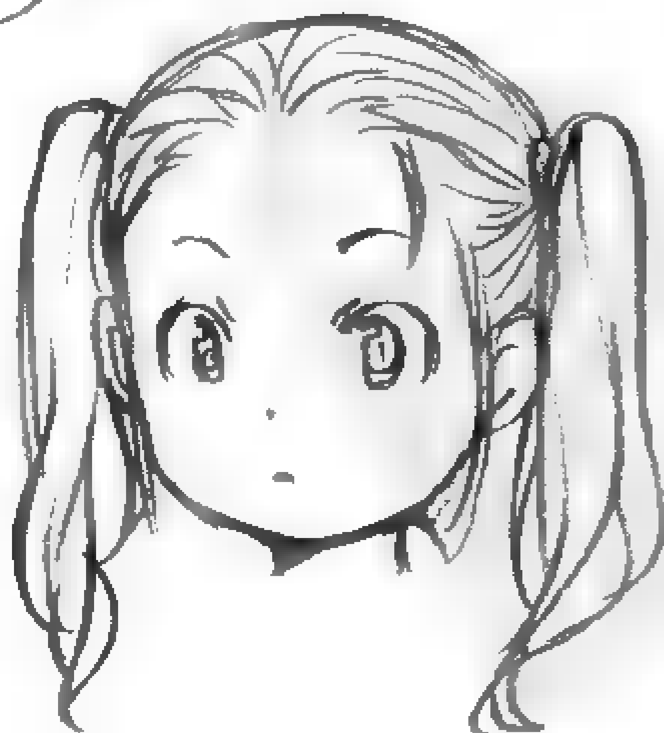
相较成年人头部和脸部的比例，婴儿和幼儿的头显得特别大，他们的眼睛在头部正中偏下的位置。黑眼球部分特别大也是儿童的一个特征。随着年龄的增长，其肌肉渐渐发达，眼角和嘴角的肌肉会变得紧绷。[illegible]脸颊画得大一些会给人很可爱的印象。





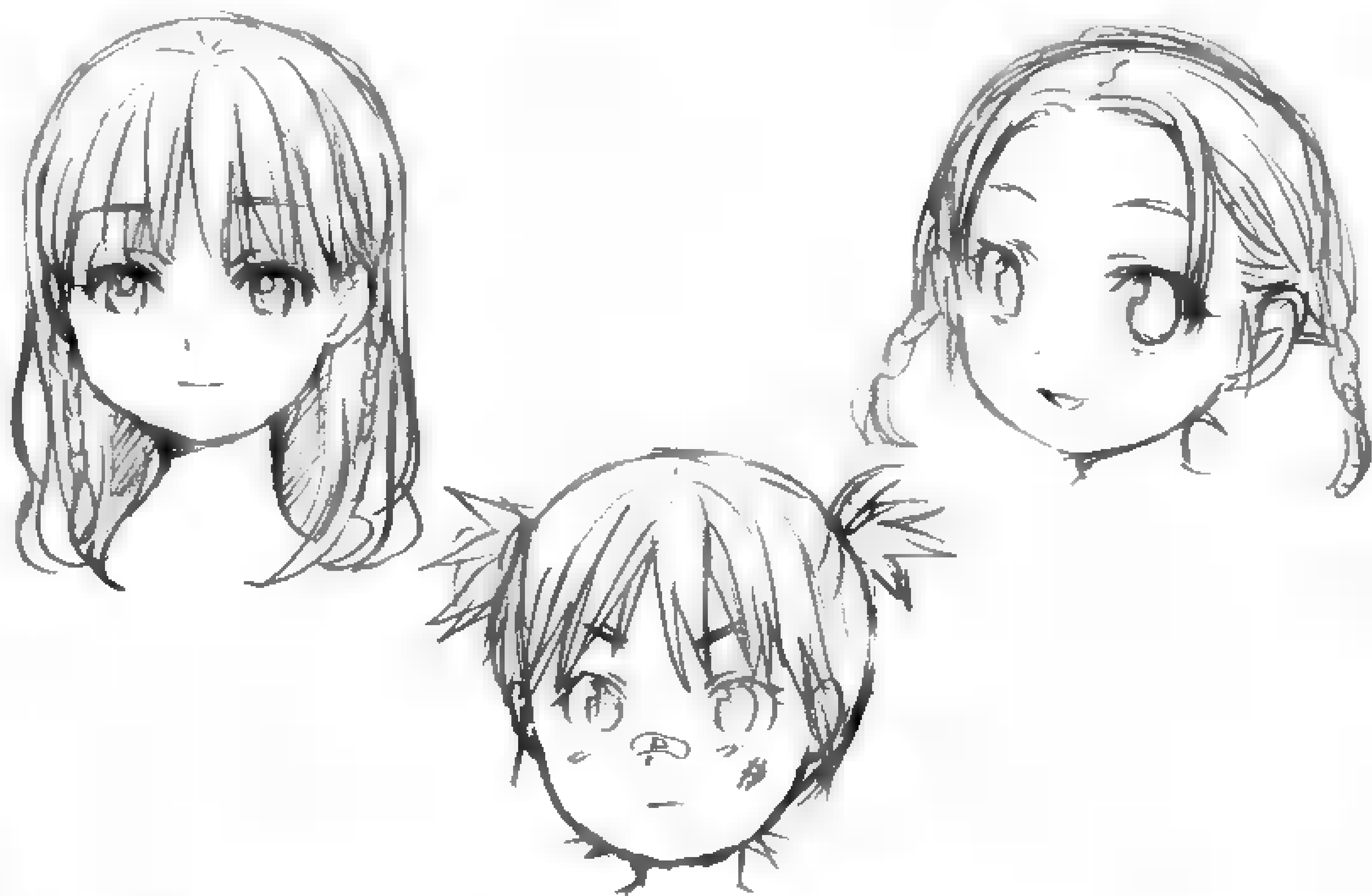






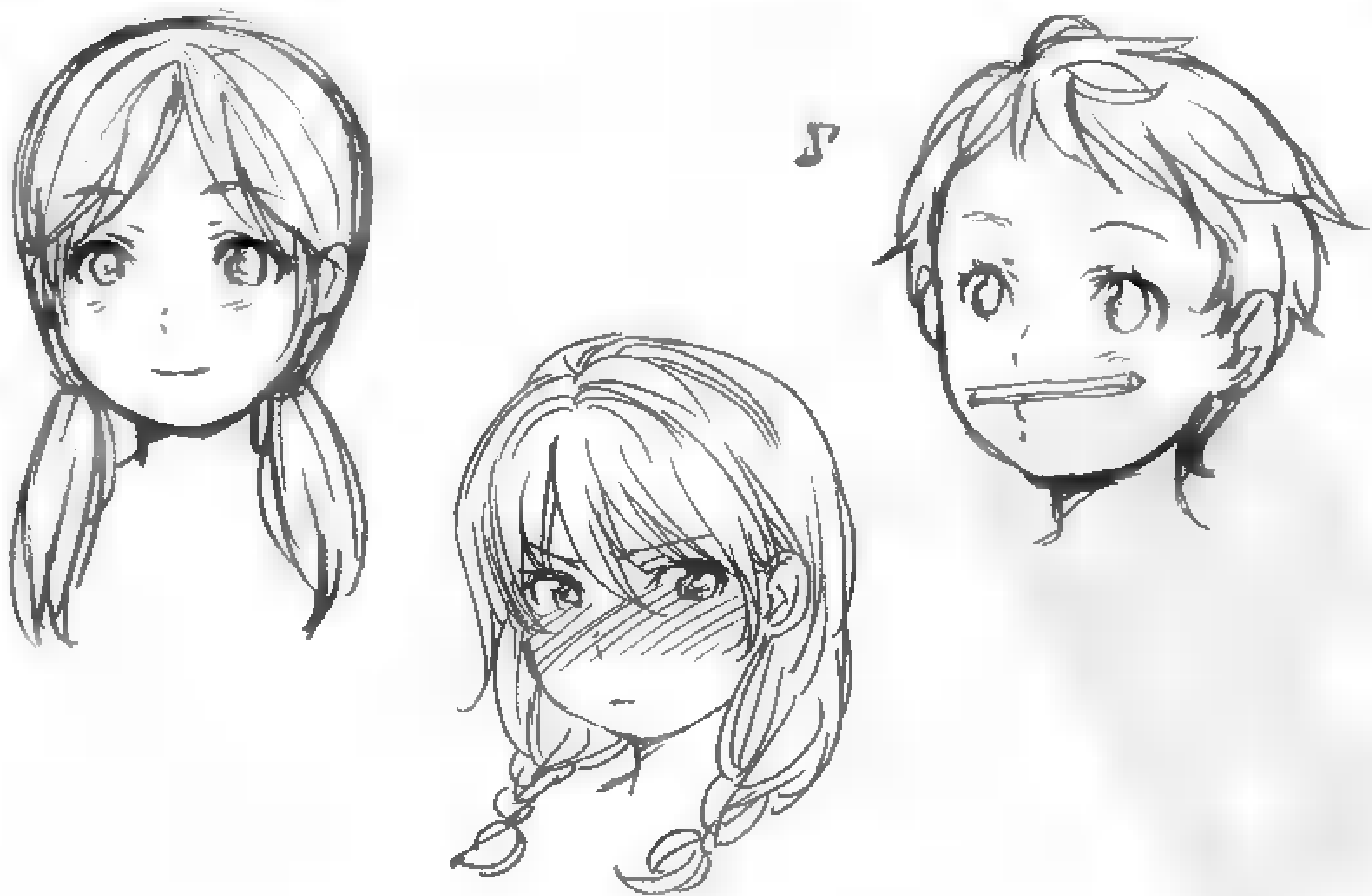
少女（~10岁）

少女脸部整体稍显圆润，五官向脸部中央靠近。表现这个年龄段女孩子的形象时，嘴唇不要画得太细致。还要注意她们的发丝比成年人少这一点。



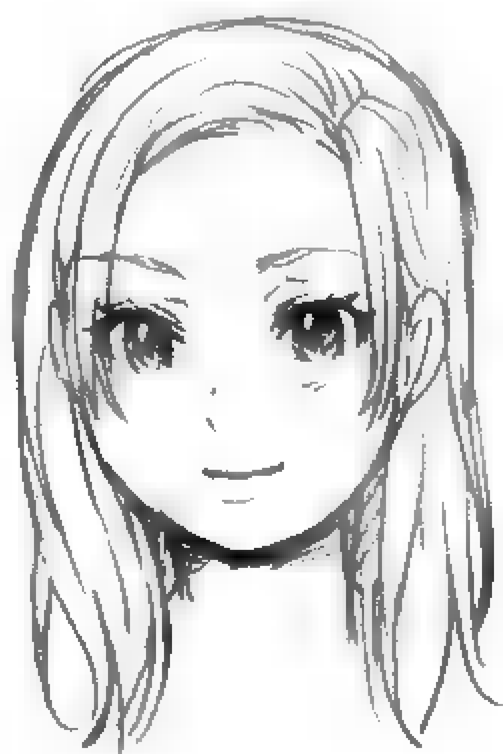
少女（~15岁）

随着年龄的增长，少女的眼角和嘴角变得紧绷，面部五官的位置平衡与成人接近，但大多还保留有天真、稚嫩的感觉。



高中生

面部五官的位置平衡已渐渐近似成人，只是眼角和嘴角还留有些稚气感。这个年纪的女生开始学着打扮，所以要根据不同的角色来变换绘制方法。







成人

眼睛变得细长，在面部的位置也更靠上了。脸颊和鼻梁要描画得尖锐些。角色的职业不同，化妆的方法也不同，所以在绘制人物时最好先设定好人物的身份。







中年人

肌肉失去弹性，皮肤下垂。注意绘制出眼角、眼尾、嘴角的皱纹和脸颊的松弛感等细节。



老年人

皮肤松弛下垂，前额、眼睑、下巴、颈部出现明显的皱纹。另外，眼睑下垂导致眼珠露出的部分减少，表现出惺忪的感觉。绘制时要注意脸部的轮廓线和表情都发生了很大的变化。



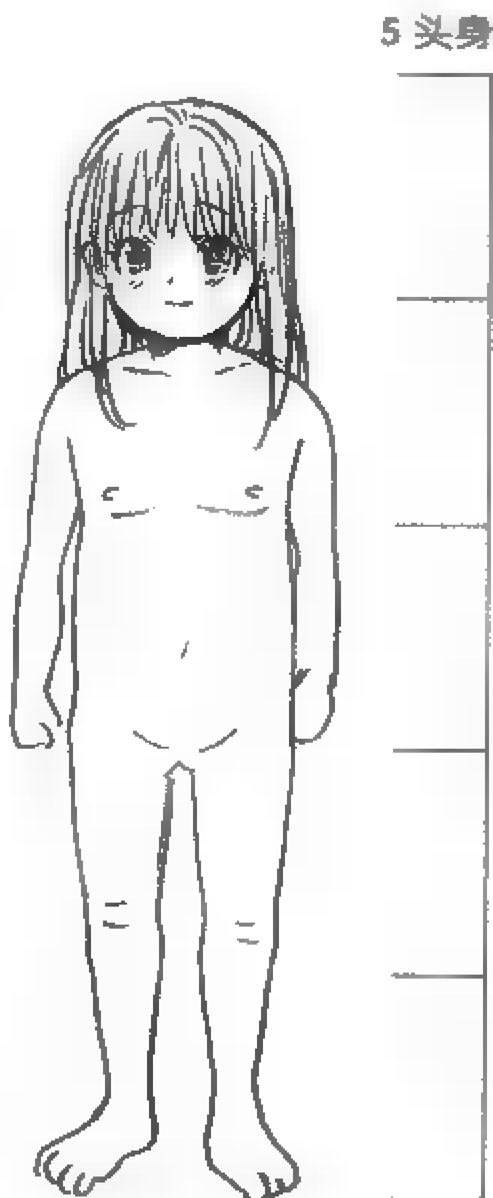
全身基础知识 ~年龄与头身~

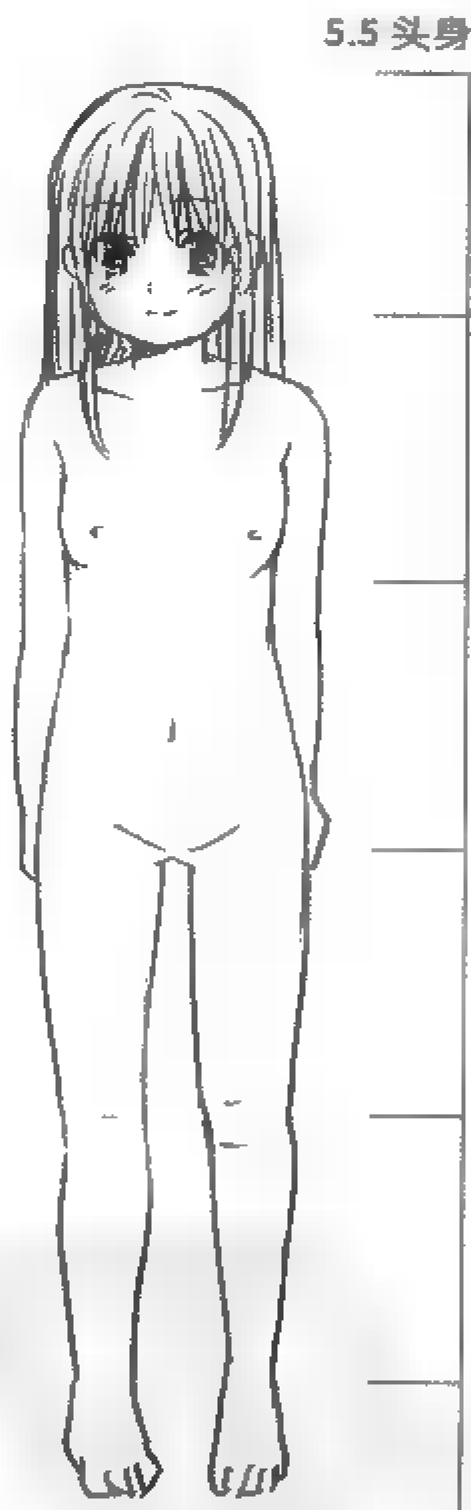
以头部大小为基准的“头身数”是画身形时的重要参照标准。本课将向大家介绍不同年龄段女性的头身比例。比较一下不同年龄的女性的头身比例，在绘制时注意它们之间的差异。

女性的头身比例

刚出生的小婴儿不管男女一般都是4头身。随着年龄的增长，身体慢慢成长，长到成年的女性体型时多为7头身，胸部的大小也随年龄而变化。请大家多多练习各种画法吧。







0岁

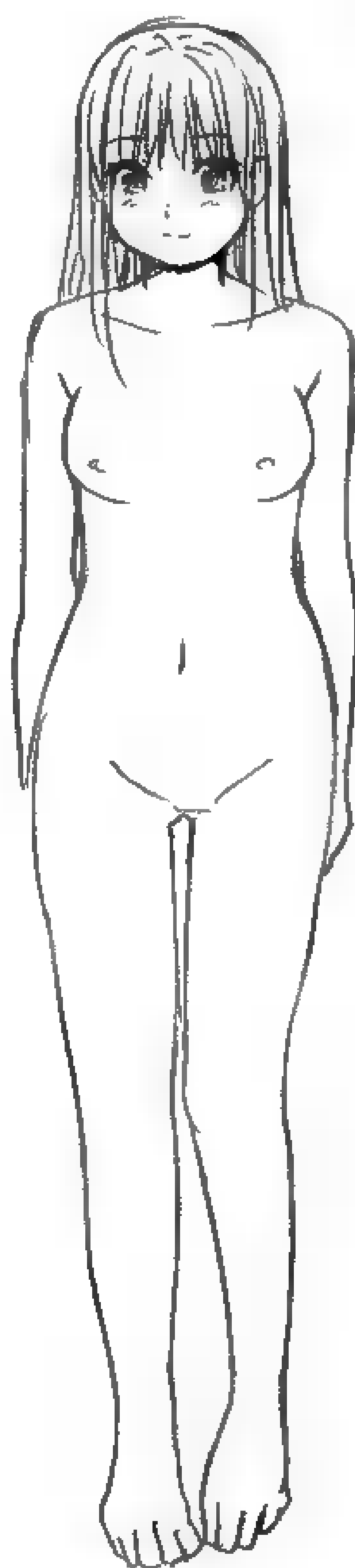
婴儿的身长约是4头身，身高在50cm左右。两肩合起来的宽度大概是以一个头身的宽度为基准的。

5岁

5岁女孩的身长约为5头身，身高在100cm～110cm左右。骨骼渐渐长成，但还保持着头部和腹部比较宽大的幼儿体型。

10岁

10岁女孩的身长约为5.5头身。因为要进入青春期了，所以男女的体型差异变得明显起来，女性肩部变宽，腰部变细。





15岁

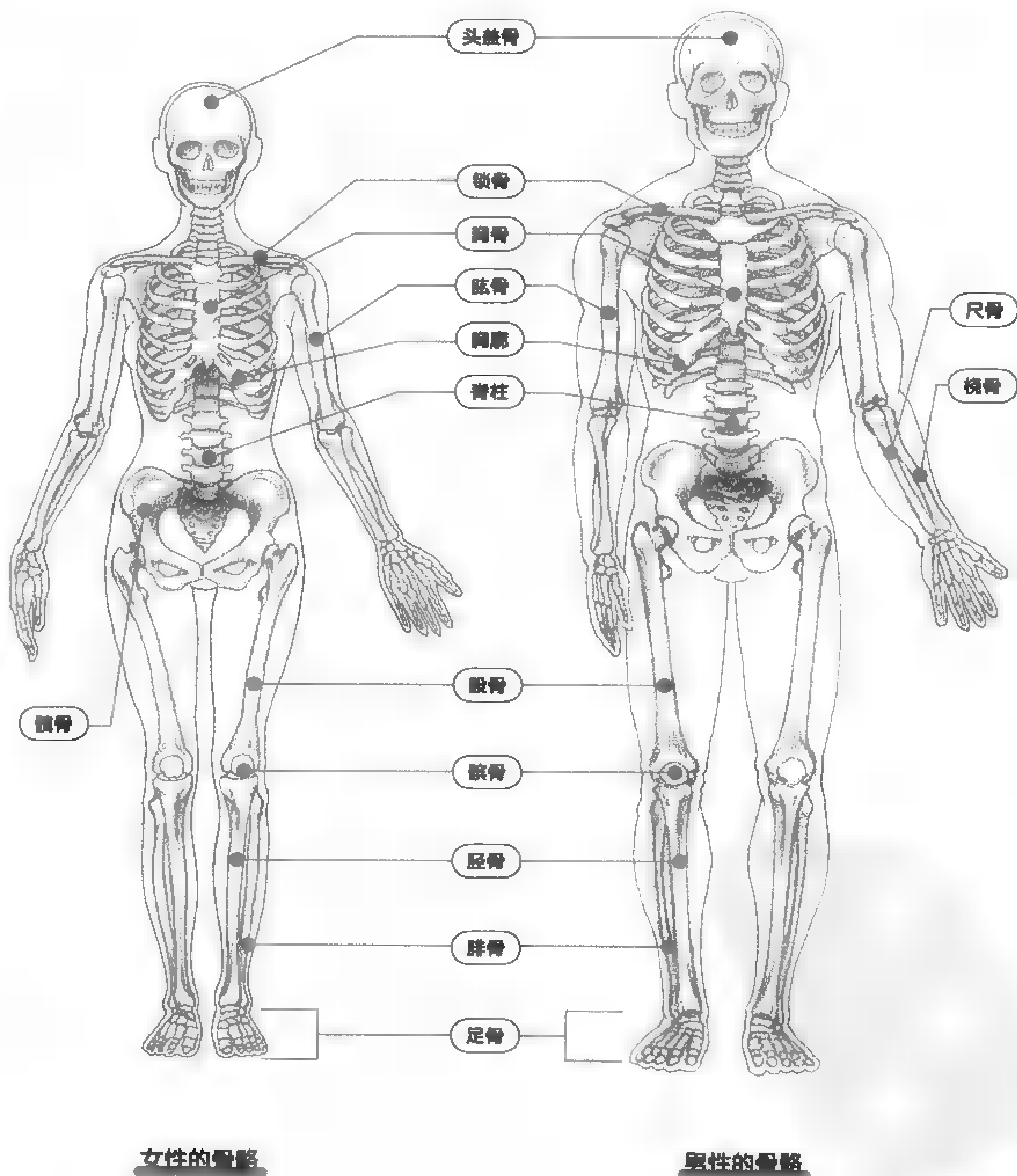
15岁女孩的身长约为6.5头身，其头身比例与成人几乎没有差异了。但骨骼和肌肉尚未完全发育成熟，所以相比成人的体型会显得丰满一些。

成年女性

成年女性的身长约为7头身。手脚变长、胸部隆起、腰部纤细等女性特征也明显地表现出来了。

全身的骨骼

人体骨骼由200块以上的骨头接合而成。在进行身体描绘练习前，首先我们要了解一下女性基本身体骨骼与男性的异同，特别要注意骨盆大小的差异。



POINT

整体骨骼的差异

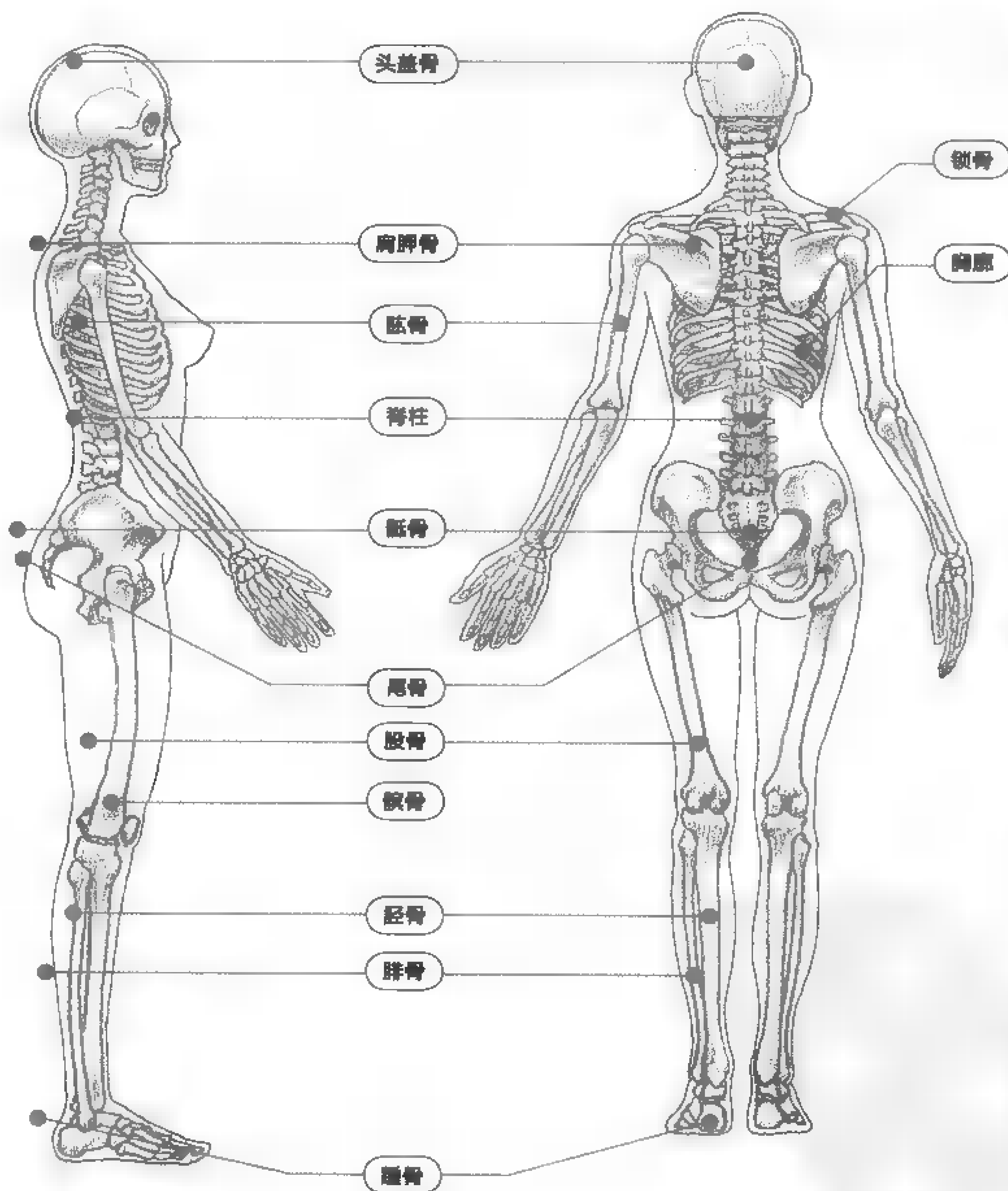
成年男女的骨骼比较起来，女性的骨骼多比男性瘦小。但是，相同体型的男女进行比较的话，通常看不出太大的性别差异。

锁骨的长度

成年女性的锁骨比男性的要短。锁骨是构成整个肩膀和肩关节骨骼的一部分。女性的锁骨短，所以女性的肩部比男性窄。

骨盆的大小

男女骨骼中最显著地表现出性别差异的部位就是骨盆。女性承担着生育的责任，所以骨盆比男性的要宽，骨盆上下宽度要窄。



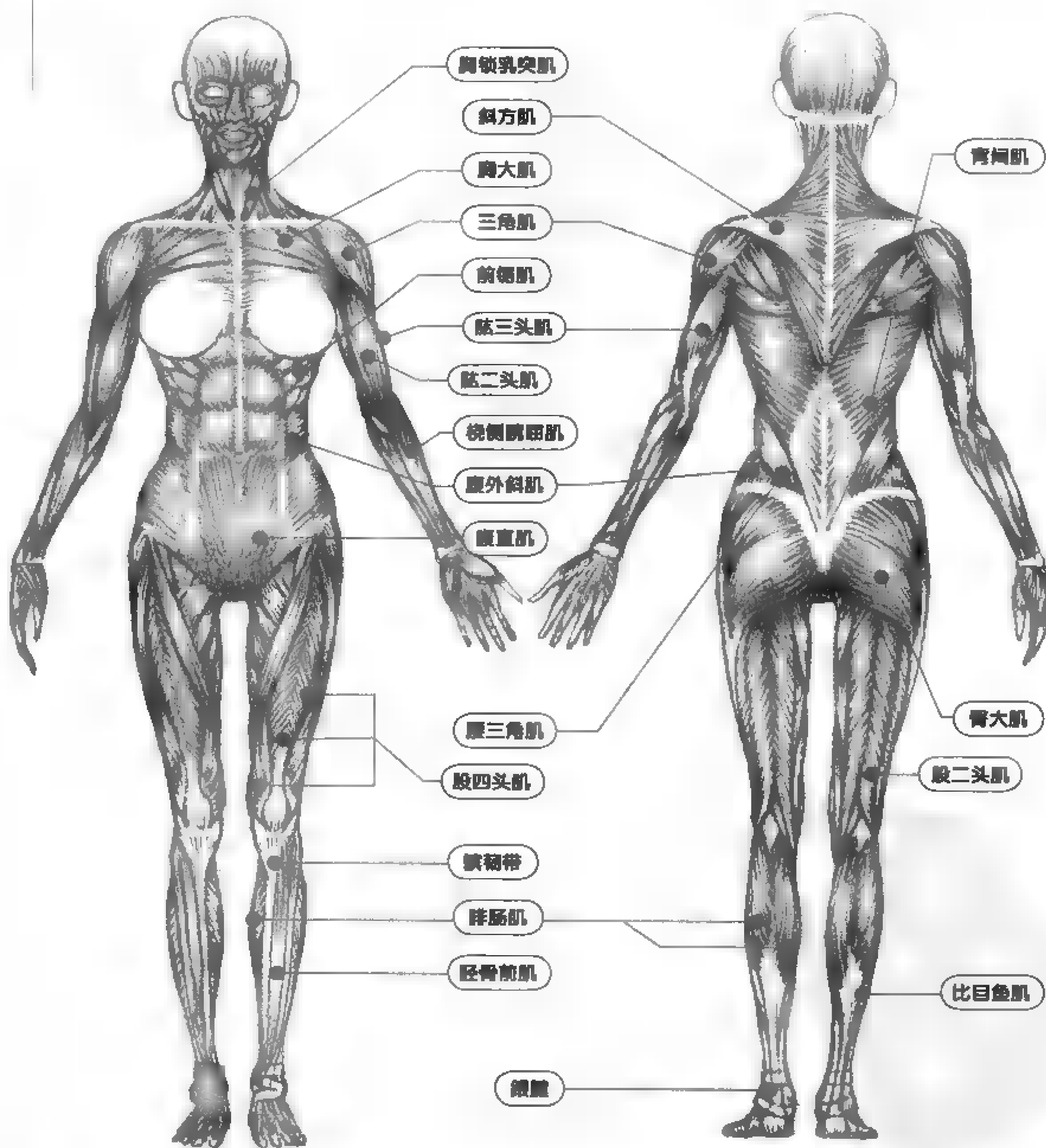
女性的骨骼（侧面）

女性的骨骼（背面）

全身的肌肉

人体的肌肉结构基本没有男女的差别，但肌肉的附着方式却略有差别。本课中我们就边观察女性的肌肉，边介绍肌肉的功能和画法。

肌肉的附着方式

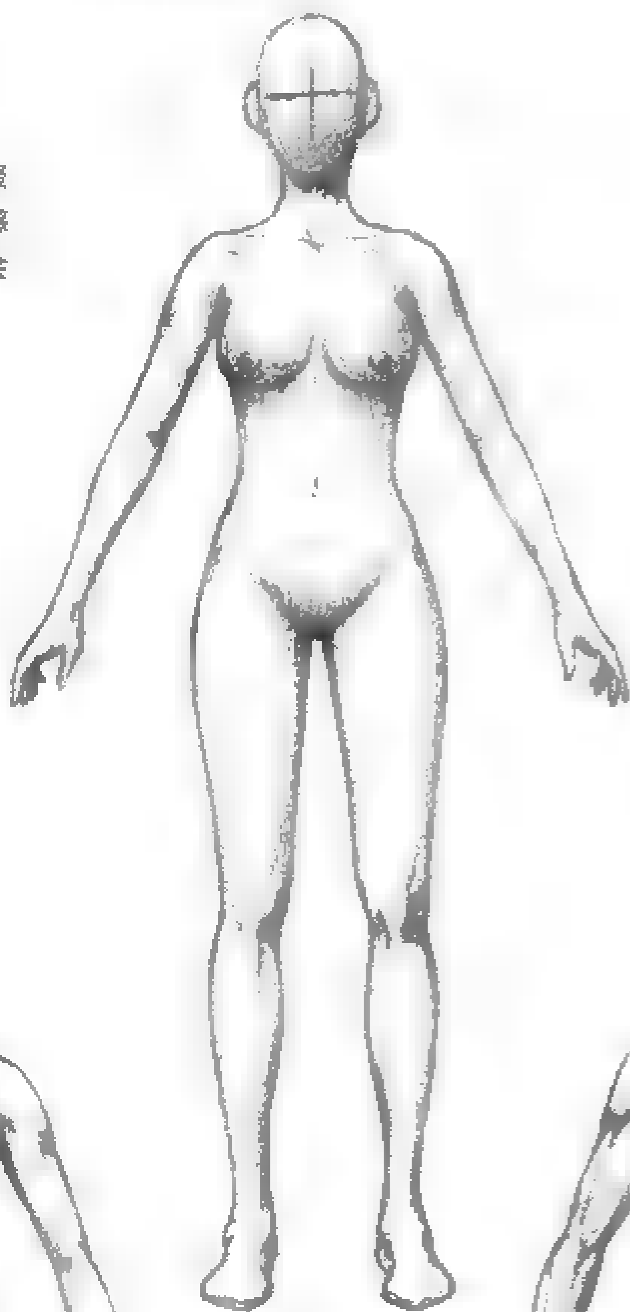


不同体型的肌肉表现

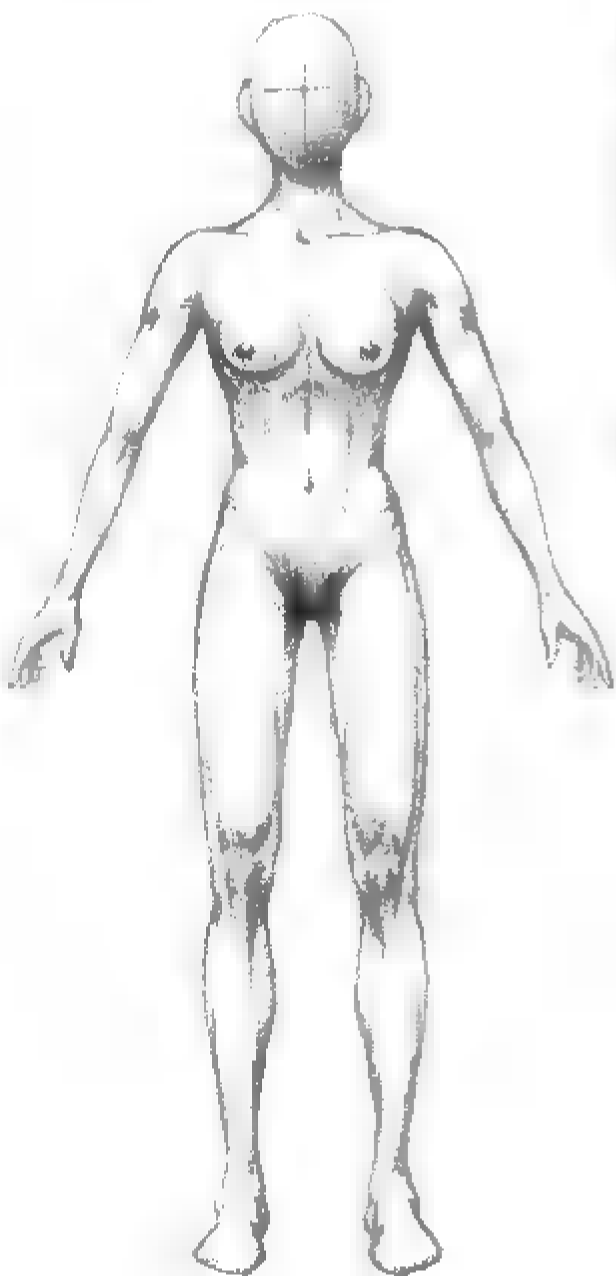
女性进行体育锻炼的话，会比男性更容易练出肌肉，形成健美的体型。一个明显的特征是锻炼消耗了原本存在的脂肪，使得胸围减小。下面我们就分别来看一下不同体型的女性的肌肉表现。

非肌肉感的标准体型

相比肌肉，女性身体更容易积聚脂肪。不专门锻炼的话，肌肉感不会很明显。肩部和腰部周围会特别有圆润感。

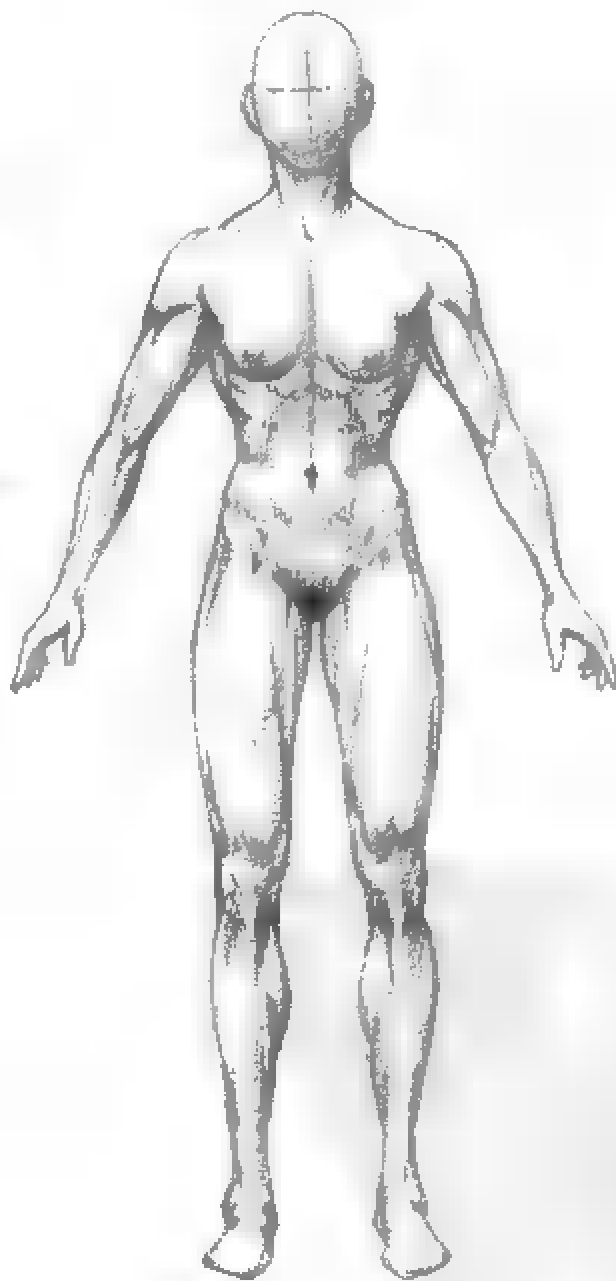


纤细的肌肉体型



苗条的女性身体不易堆积脂肪和肌肉，她们的骨骼线条很明显，胸部也不是很大。这种体型的女性如果锻炼的话，整体会显得很纤细。

结实的肌肉体型

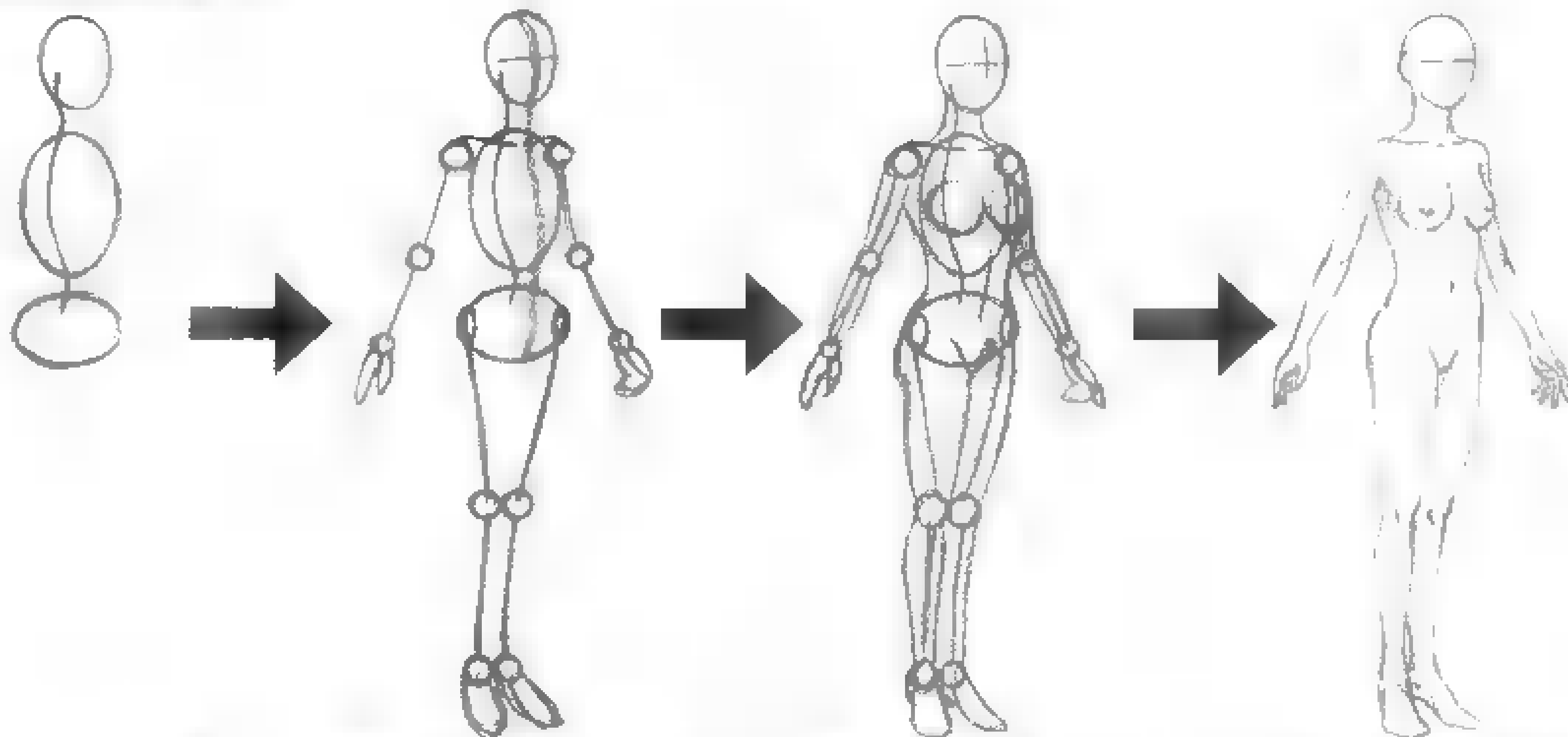


全身脂肪减少，骨骼线条明显的一种体型。绘制的时候要注意附着的肌肉比男性的更单薄也更少。

全身的画法

描绘全身时，要点是正中线（纵贯身体前方的中央线）和脊柱。从正面绘制的时候最好以正中线为基准，从侧面画的时候则最好以脊柱为基准。

从正面开始画



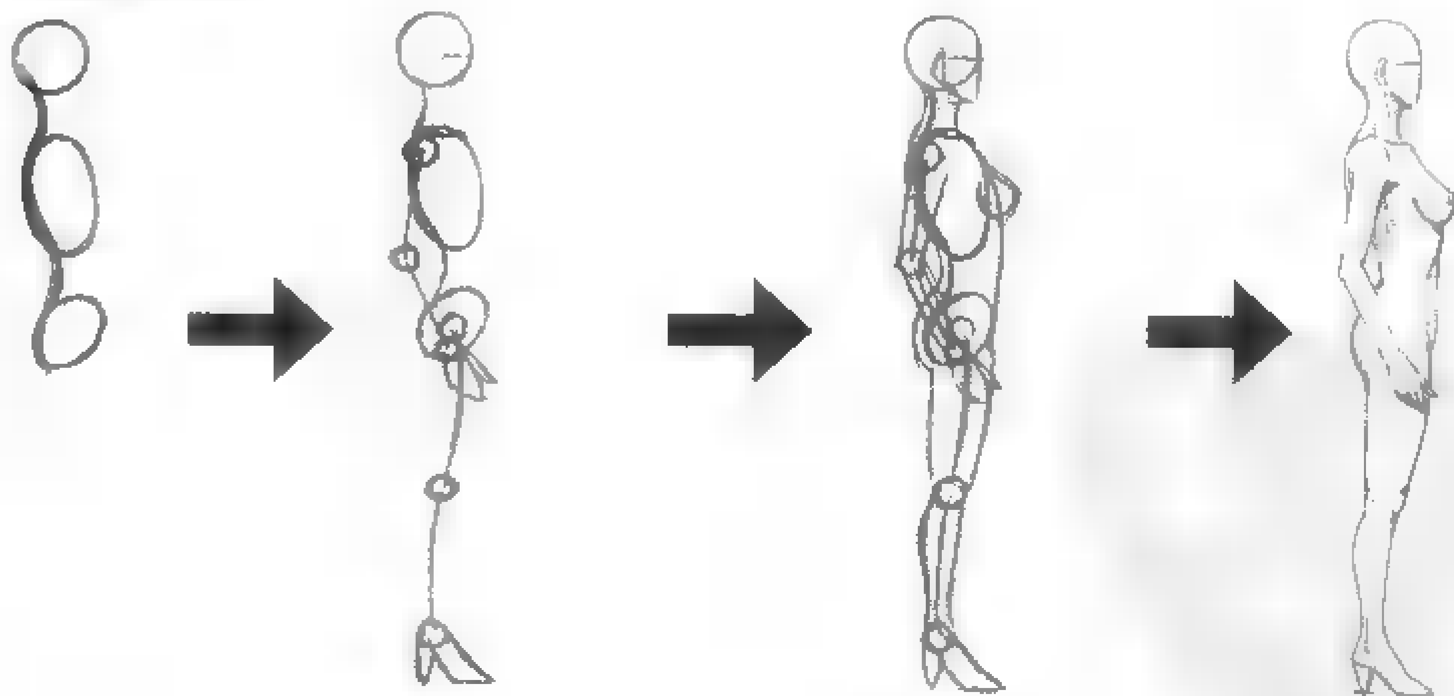
①先定好头部的大小，然后画出脊柱、躯干和腰的基准轮廓。

②画上正中线，描绘出大致的骨骼框架。注意女性的骨盆要比男性的大。

③在骨骼基准轮廓上添加上肌肉。

④进一步描绘出关节和肌肉的轮廓，就完成了。

从侧面开始画



①先定好头部的大小，画出S型的脊柱基准轮廓。

②画上胸部和骨盆的基准轮廓。

③画出下巴和骨骼的轮廓线，腿部稍稍后弯的角度正好。

④描绘出身体的轮廓和肌肉的线条就完成了。绘制过程中要注意胸部的描绘方法。

各种全身姿势

POINT

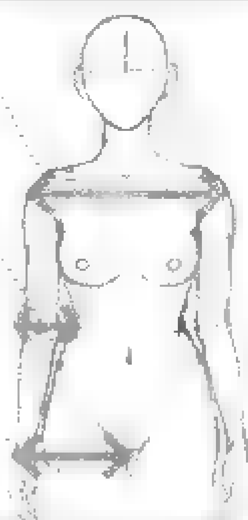
身体的比例和绘制要点

正面

①肩宽约为1.5~2头身。

②手肘与腰部几乎处在同一高度。

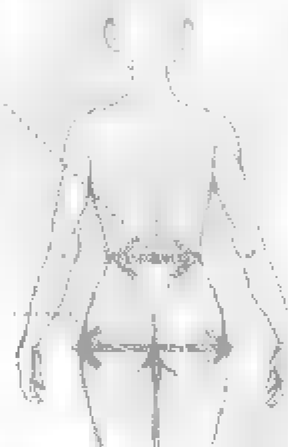
③手腕与大腿根部几乎处在同一高度。



背面

①腰部的最窄处约为1个头身宽。

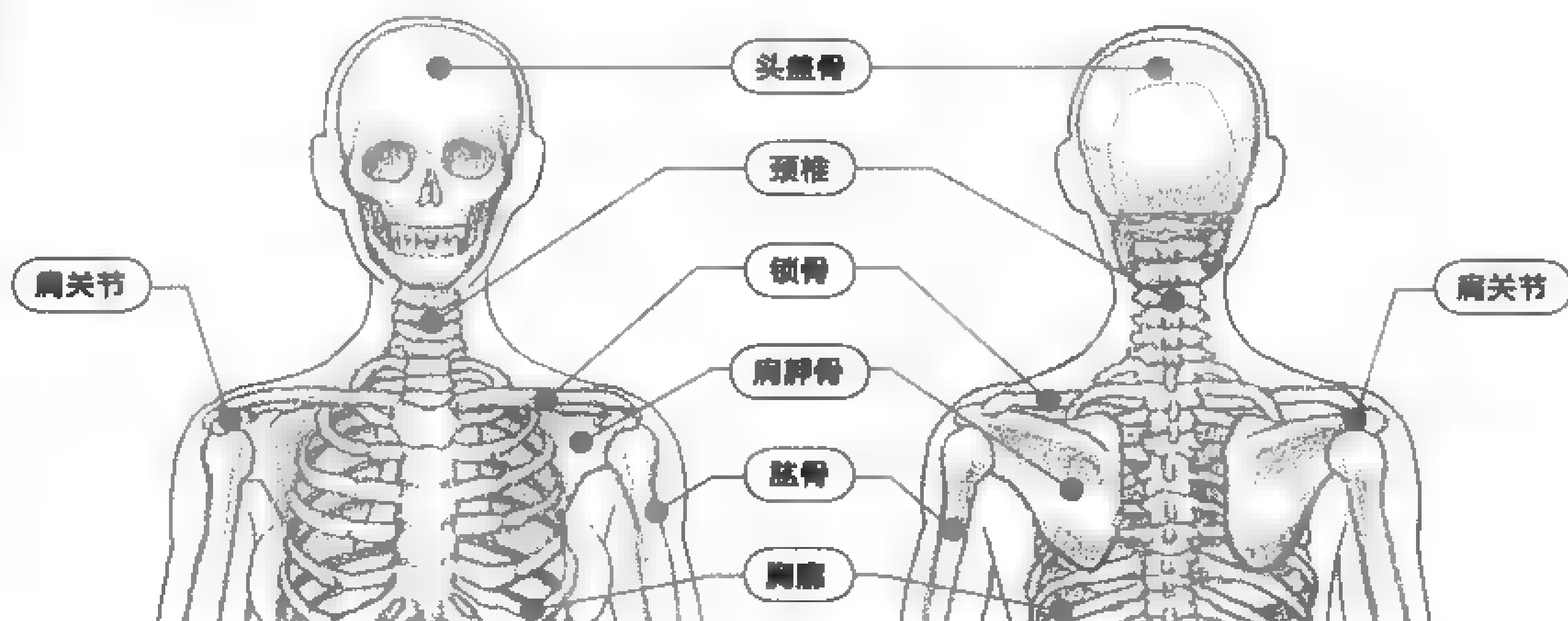
②臀部约为1.5个头身宽。



沿着肩关节延伸下来的手臂，是能够360°旋转的全身最柔软的部位。本课将向大家介绍手臂和肩膀的基本结构、扭转和回转动作。

肩部的骨骼

女性的肩宽约为1.5~2头身，比起男性的身体曲线更瘦弱和平缓。支撑头部的颈椎相对更倾斜的角度。

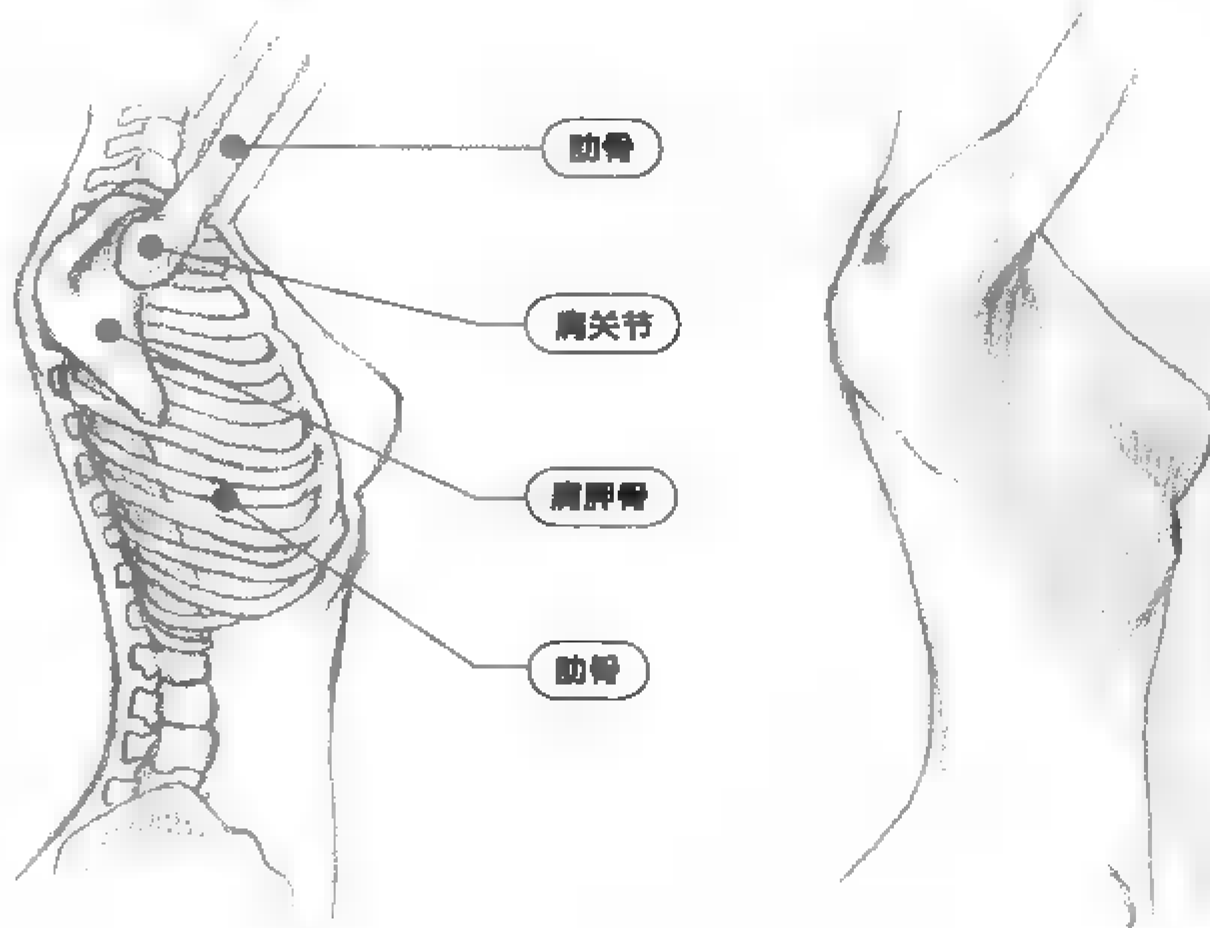


女性的肌肉比男性少，所以如果脂肪量少的话肋骨就会凸显出来。

肩部由肩胛骨和锁骨构成。肩胛骨与锁骨、肱骨相连，而与躯干的骨骼不直接相连。所以肩胛骨是在周边肌肉的作用下，保持在一个适当的位置的。

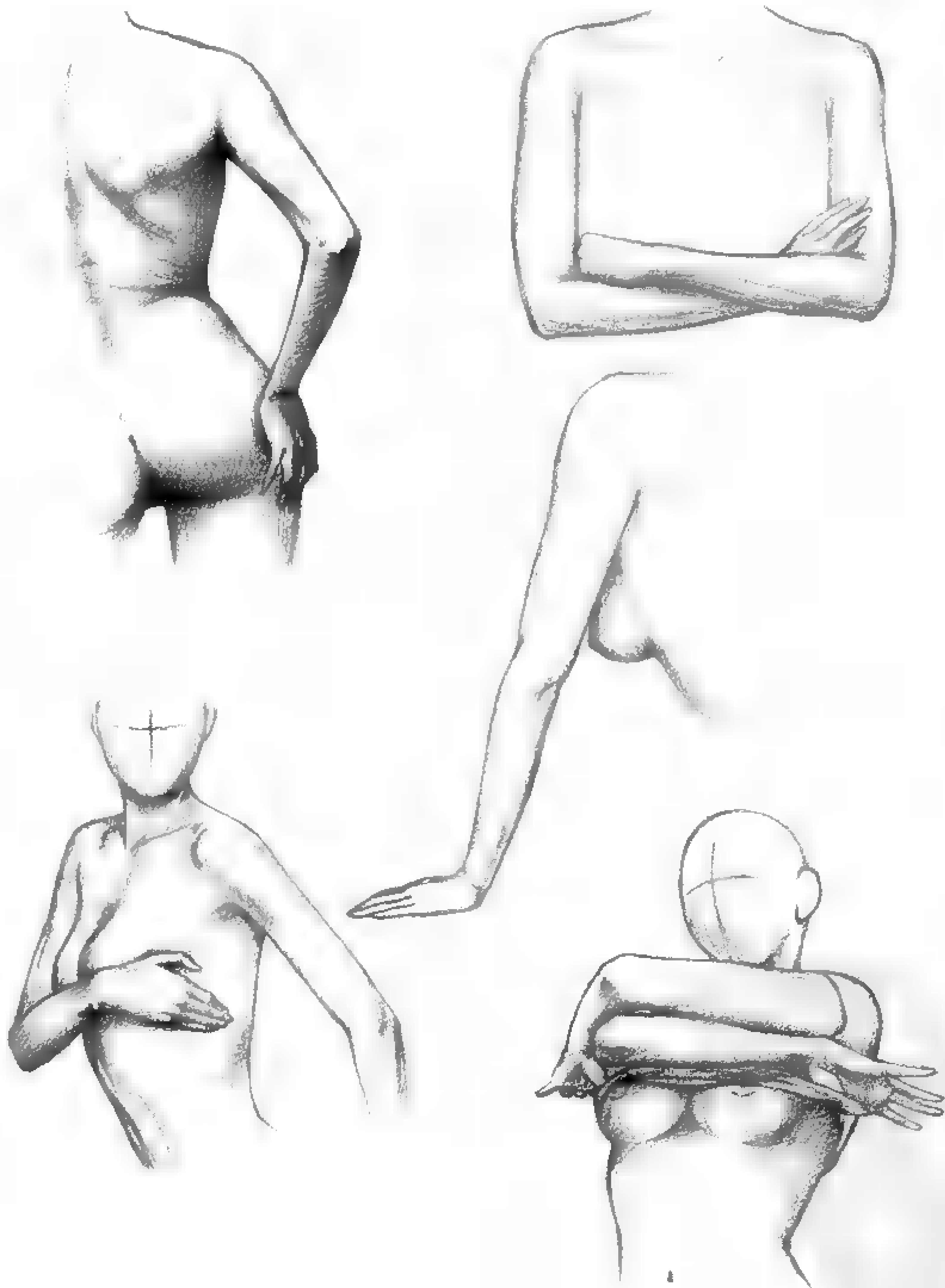
手臂的结构

肱骨与锁骨共同支撑着肩胛骨。位于肱骨根部的肩关节有使手臂旋转的功能。如果肱骨运动，肩胛骨也会随之运动。另外，抬起手臂时，覆盖在肋骨上的薄薄的肌肉被抻拉开，肋骨就会凸显出来。



肩膀和手臂的各种表现

在描绘女性的手臂时，最好要强调出肩部的圆滑感、体表的柔和线条和指尖的纤巧感。另外，要将肘关节画得小一些。



Lesson 14 学画全身各部位 ~手~

能灵活完成各种复杂动作的手，被称为人体中最难画的部位。特别是画女性的手时，绘制指尖的动作和指甲的表现等细致的部位时，都要注意表现出女性的特质。

手的肌肉和结构

当我们用手指抓东西的时候，除了大拇指以外，最先活动的就是食指，最后活动的是小拇指。在紧握某件东西的时候，大拇指根部的短拇指外转筋和小拇指根部的小指外转筋会突起。绘制女性手部的时候，注意要将指尖绘制得细一些，手指整体要粗细统一，看起来要有品位。

桡骨
尺骨
腕骨
掌骨
指骨

屈肌支持带
伸肌支持带
小指展肌
拇短展肌
蚓状肌
指深屈肌
指浅屈肌

POINT

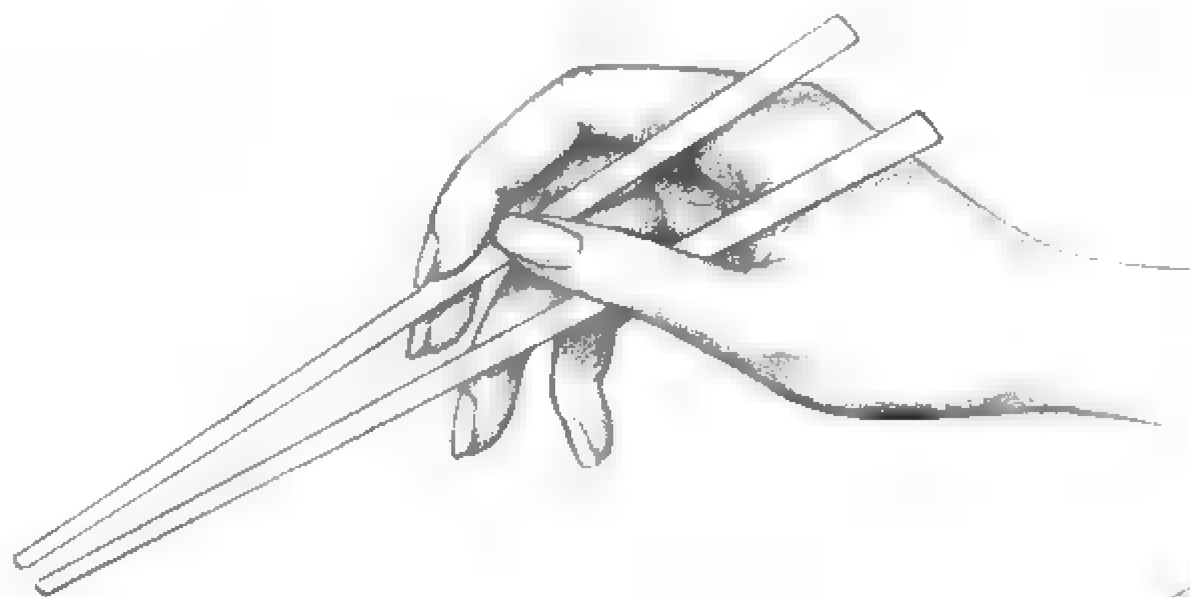
女性化的手部画法

即使不经过美甲、修甲这样故意的修饰，只需将五指微微贴紧，流线似地低垂下来，就能显示出女性的气质了。绘制时，我们可以想象人物手中握着一个鸡蛋。通常，仅用手臂贴紧腋下这个动作就可以体现出女性优雅的气质。



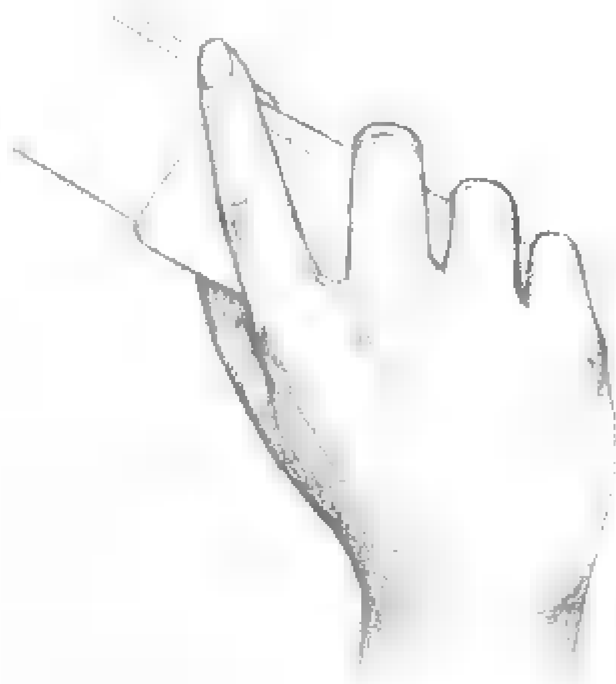
手的各种表现

在描绘手部动作时，从关节开始画会比较容易。大家可以练习一下做过美甲和修甲等经过修饰的指甲的画法。







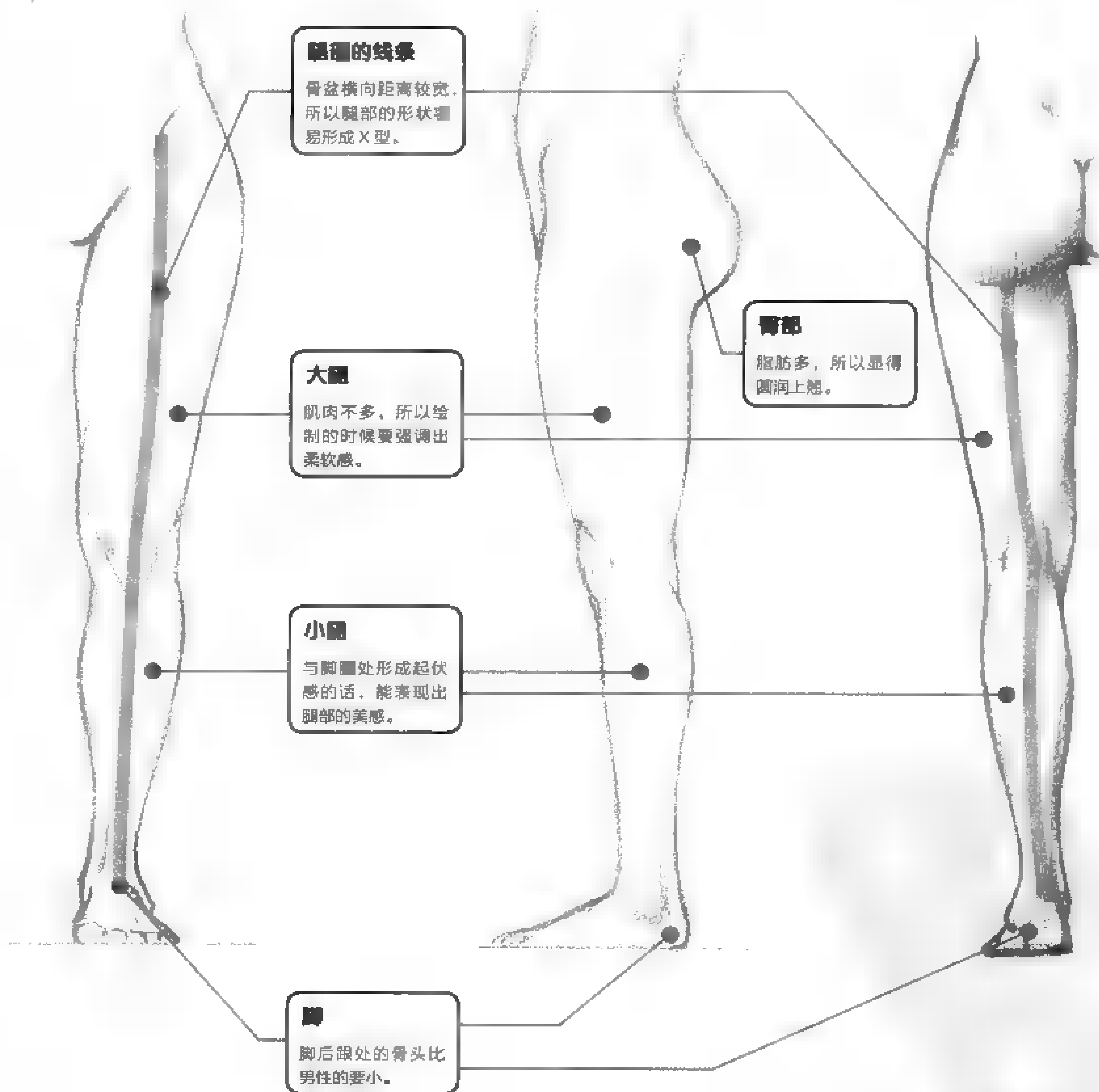




腿是人体的一个重要部位，几乎占了整个人体的一半。本课中我们将向大家介绍腿部的基本结构以及与骨盆相关的、女性特有的腿部动作。

腿部的结构

女性腿部的特征是骨盆大，股关节呈打开状。所以，腿在运动时容易形成X型腿。肌肉也比男性少，所以膝盖骨容易凸现出来。



腿的各种动作

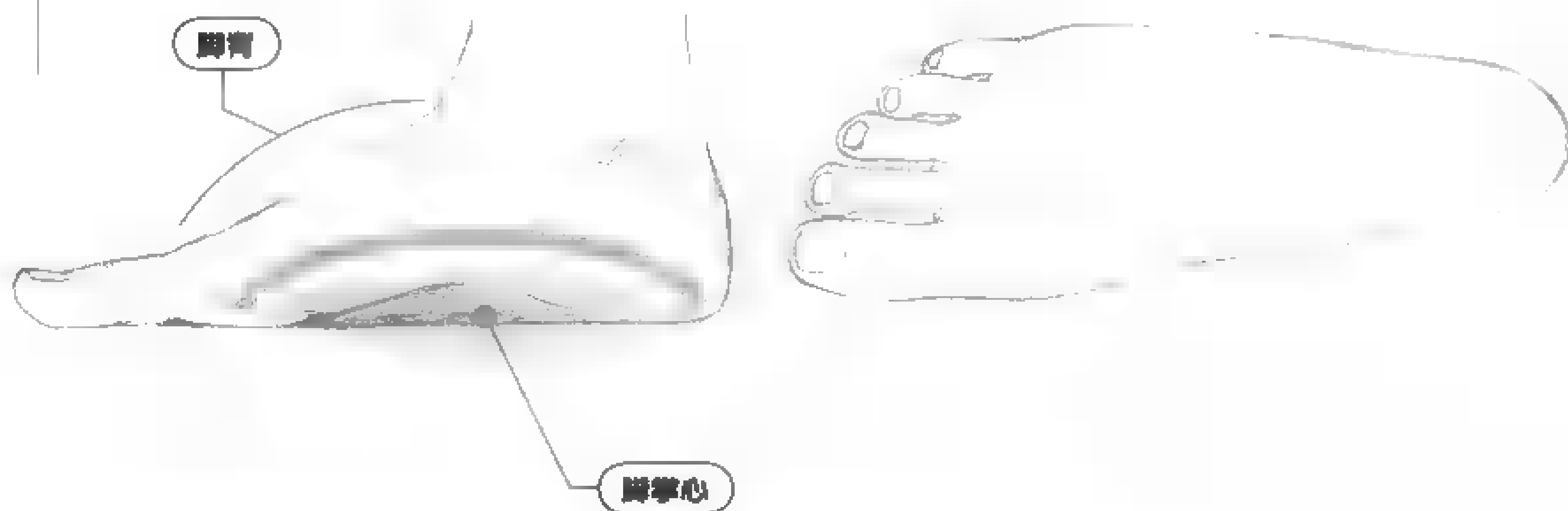
女性多穿高跟鞋，所以尤其要注意小腿与脚跟之间的画法。另外，大腿关节处的结构使得女性比男性更容易做出一些柔软的伸展动作。



脚是站立时用于支撑人体的重要部位。本课将向大家介绍与直立行走有关的脚部结构以及穿高跟鞋时的脚部的形态等，并一起练习女性脚部的画法。

脚的结构

人类的脚底部分有一块拱形的凹陷，是接触不到地面的。这个构造的作用不仅仅是为了支撑体重，还有一个作用就是在脚部与地面接触时可以起到吸收冲击力的作用。绘制脚部的时候，一定要注意绘制出这个拱形的部分。



POINT

小腿的表现方法

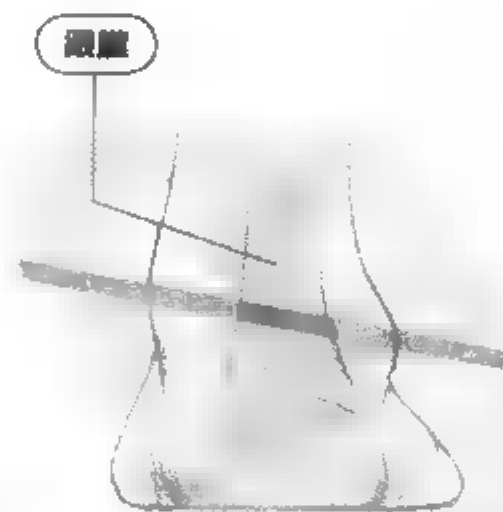


穿平跟鞋时小腿的形状。肌肉没有隆起，脚部呈柔和状。



穿高跟鞋时小腿的形状。肌肉隆起，小腿肌肉绷紧，足部呈现出曲线，这是女性特有的脚部形状。

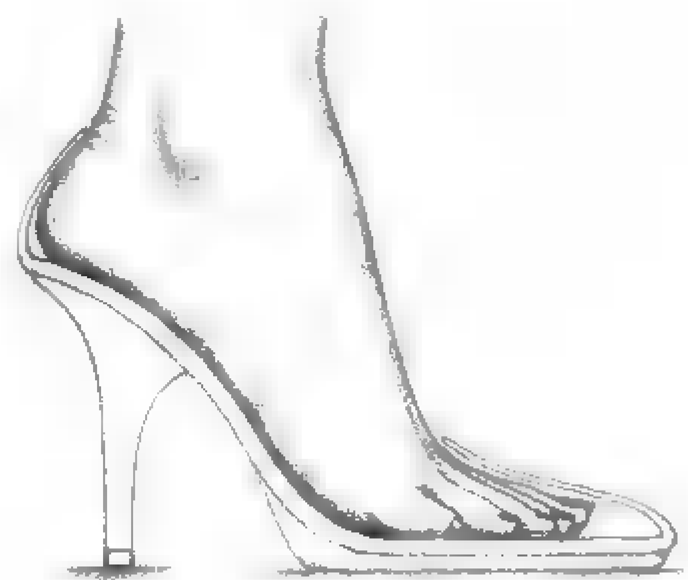


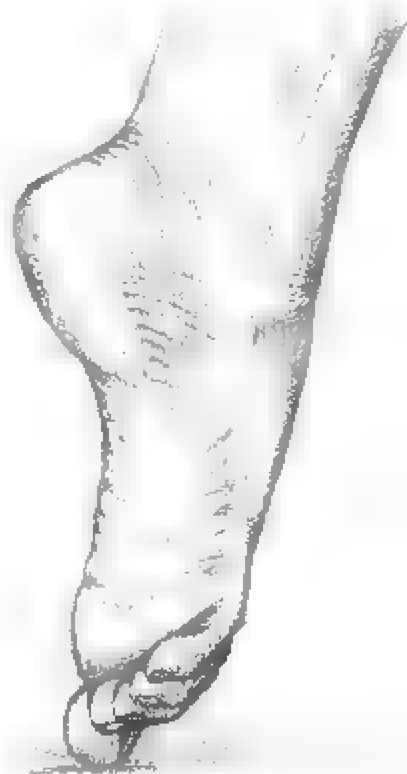


脚踝上部和脚跟之间有跟腱。绘制时要注意踝关节外侧低、内侧高这一点。

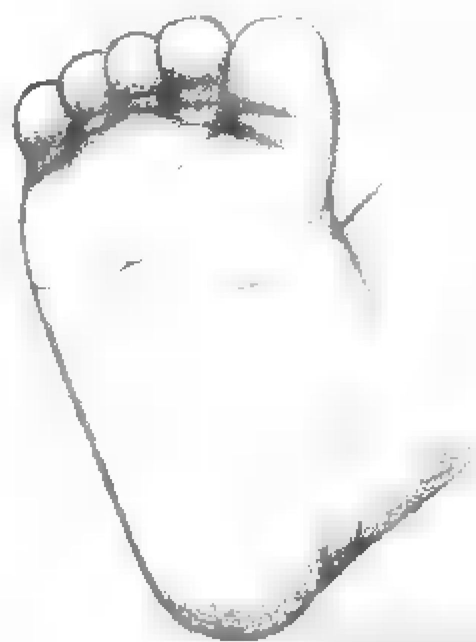
脚的各种表现

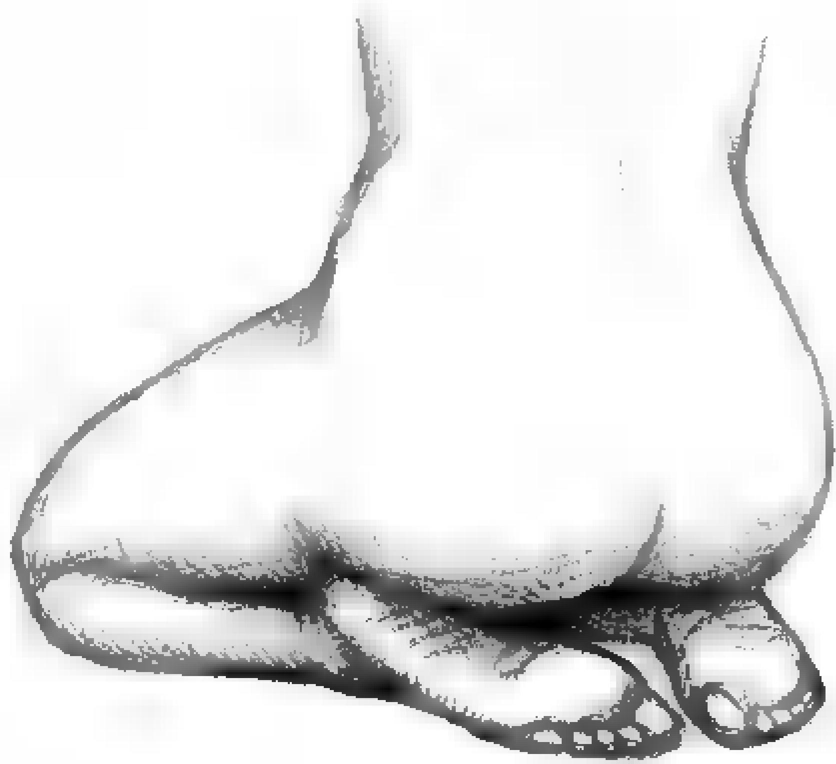
女性的脚背比男性低、窄，整体显得小巧瘦弱。特别是女性多穿高跟鞋，所以配合高跟鞋的高度来练习一下脚部的不同画法吧。另外，日常生活中也要多注意观察各种脚的形态。









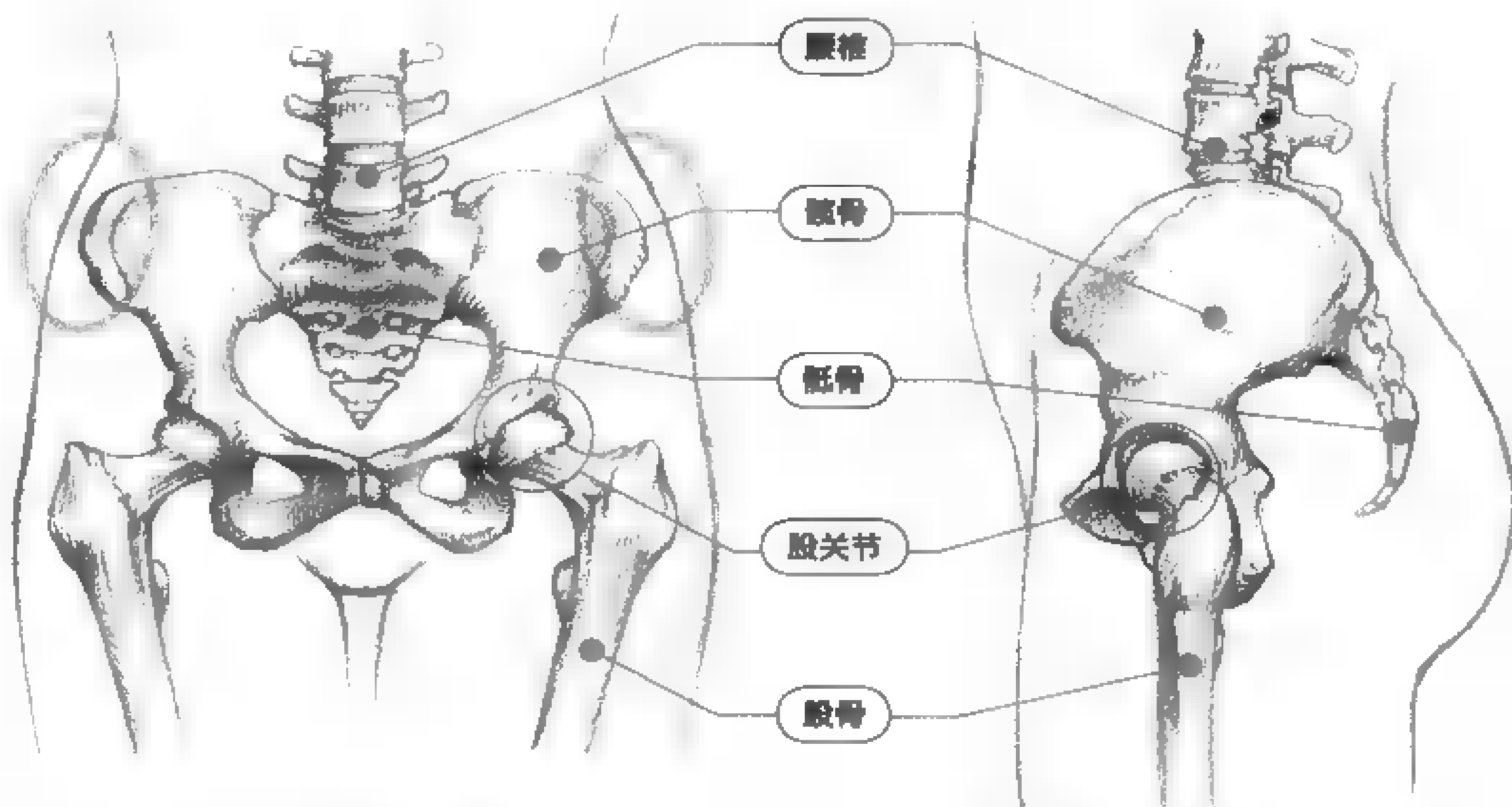




女性骨骼中最重要的部位是组成腰部形状的骨盆。本课中将以骨盆的形状和结构为基础，学习腰部和臀部的结构和运动。

骨盆的结构和腰部的表现

骨盆由髋骨、骶骨、尾骨构成，是以脊椎为轴线运动的下半身的中心部位，也是男女差别最显著的部位。在开始描绘下半身前，让我们先来了解骨盆的形状吧。



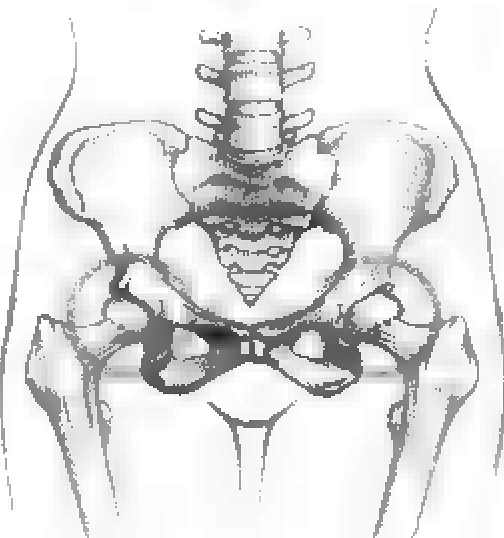
女性的骨盆比男性扁、宽。骨盆的上部两端突出形成腰的两侧。这个部分仔细画就可以画出有曲线美感的腿型。

从侧面看，大腿骨与身体相接的根部比脊椎要更靠前一些。

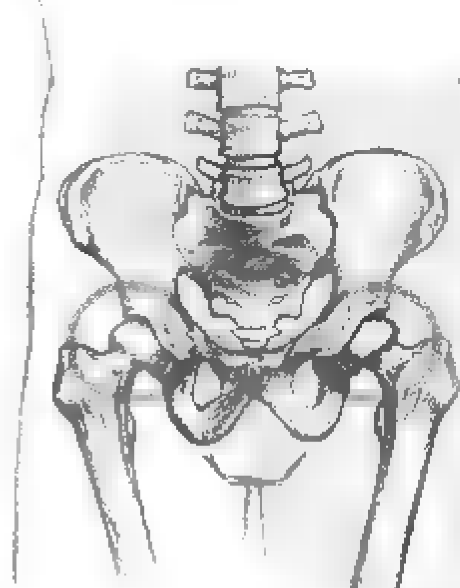
POINT 男女骨盆的差异

骨盆是与妊娠、生产密切相关的部位，所以女性的骨盆很大。特别是女性骨盆的下半部分张开的很大，导致股关节的间隔比男性的要宽。

女性的骨盆和股关节

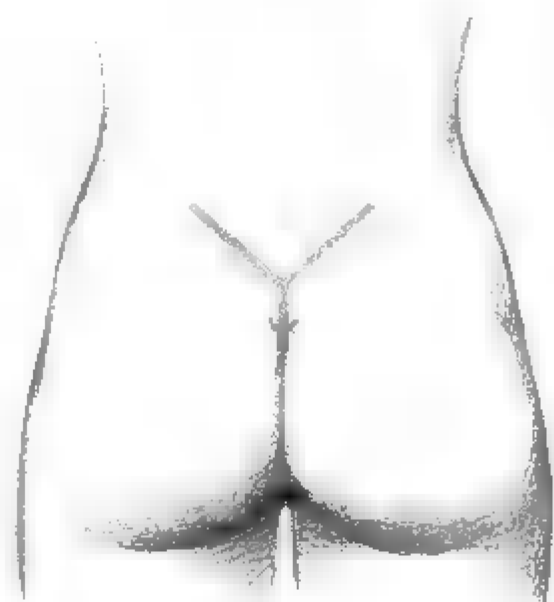


男性的骨盆和股关节

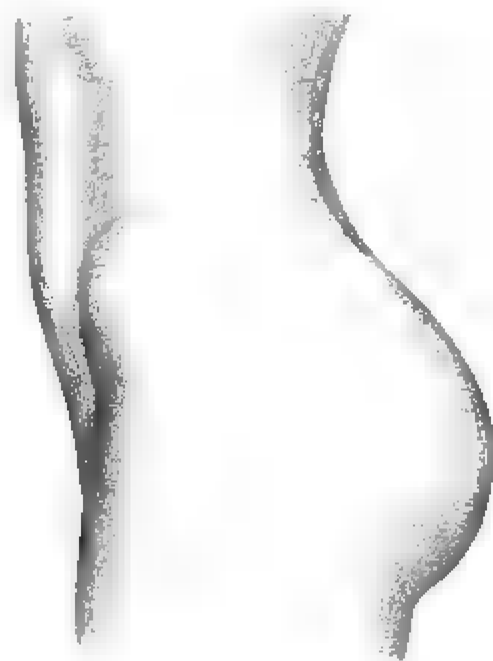


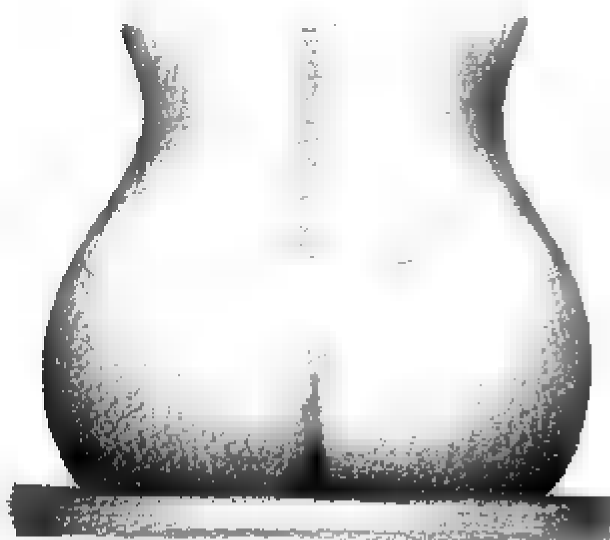
臀部的结构与[illegible]

女性臀部比男性的脂肪含量更多，所以形状是圆润上翘的。而且，笔直站立时，臀部形成相同的Y字型凹陷。骨盆的形状造就了女性腰部特有的纤细感，所以胸部到腰间部分最能表现出女性身体的特征。

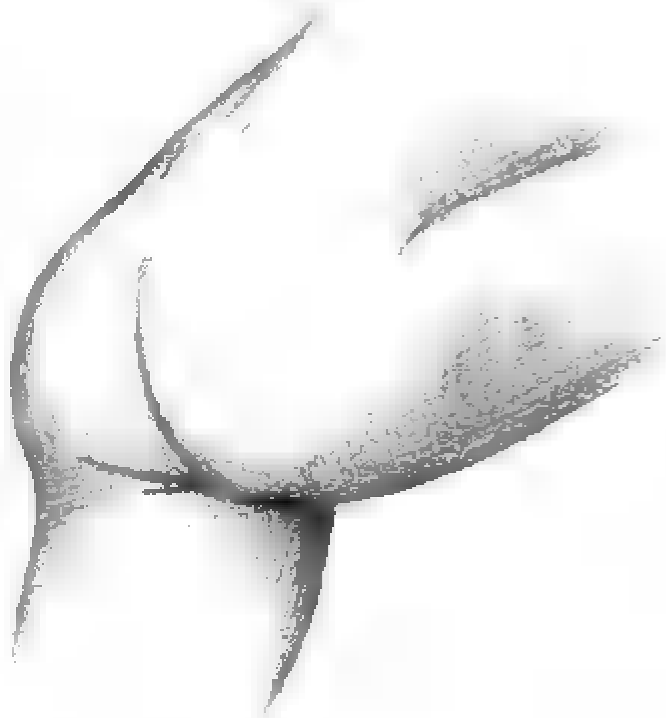


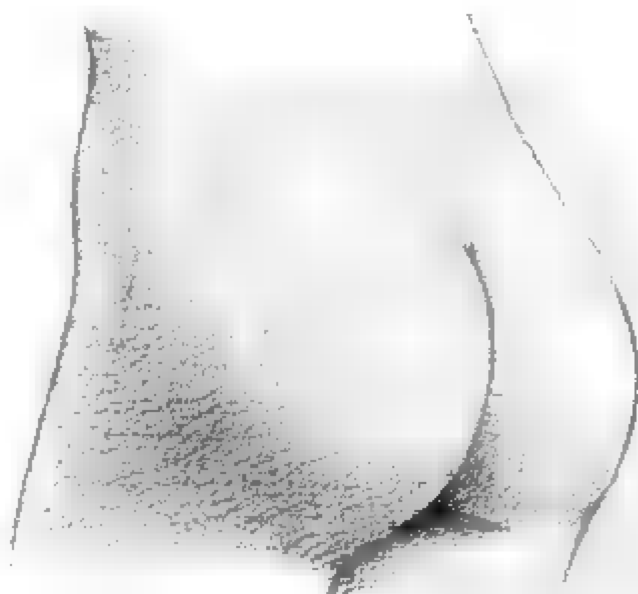
笔直站立时，会形成Y字型凹陷。







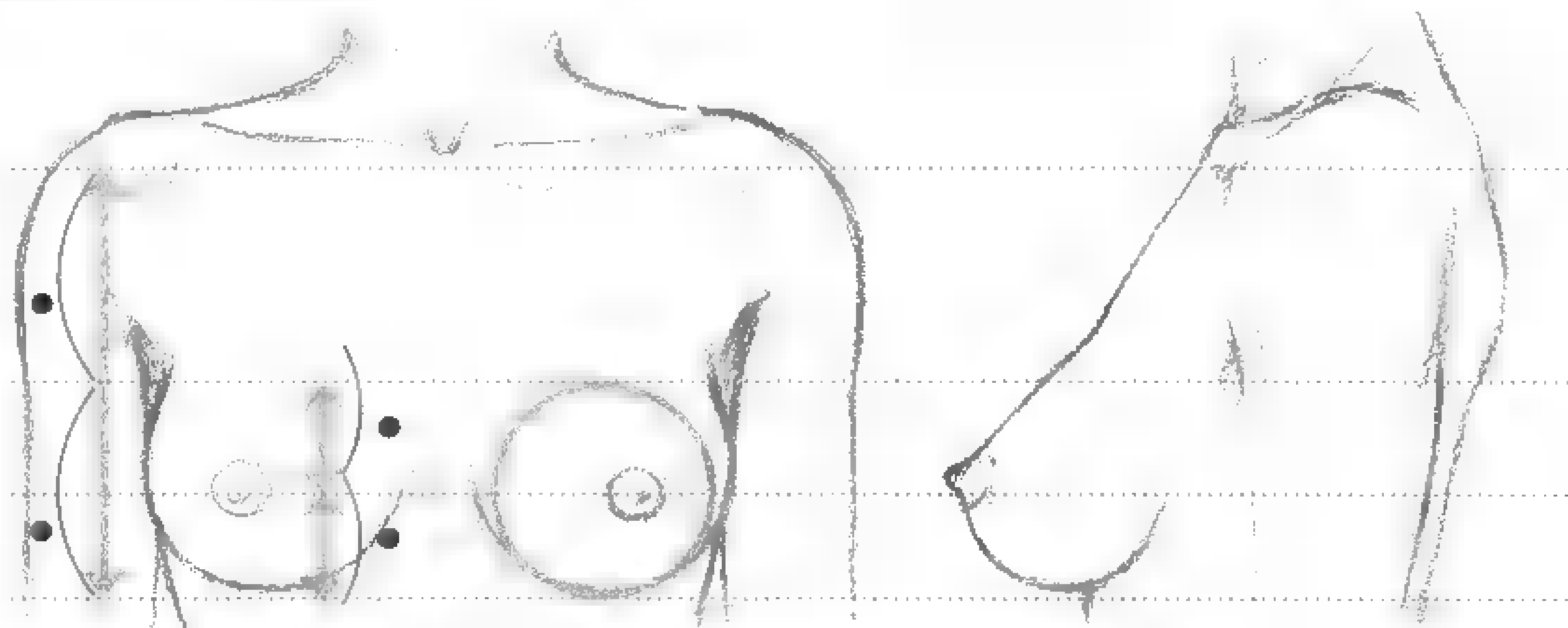




胸部可以说是女性的象征，不同动作下有各种不同的表现。本课中我们将学习到胸部大小、形状以及身体活动时的胸部画法。

女性的胸部比例

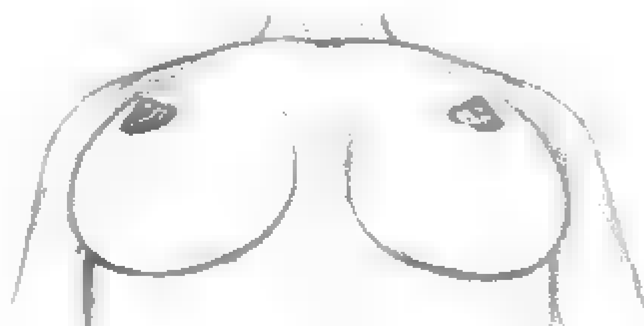
绘制女性的胸部时，请以以下比例为基准。



- 从下巴到乳头的距离约为1头身长
- “锁骨：乳房上缘：乳房上缘”之间的距离相同
- 乳头的位置：如果把乳房想象成一个硬币的形状的话，乳头在这个圆形的约一半的高度上

从侧面看的乳房。乳头以上的部分曲线平滑，以下部分呈现出丰满感。

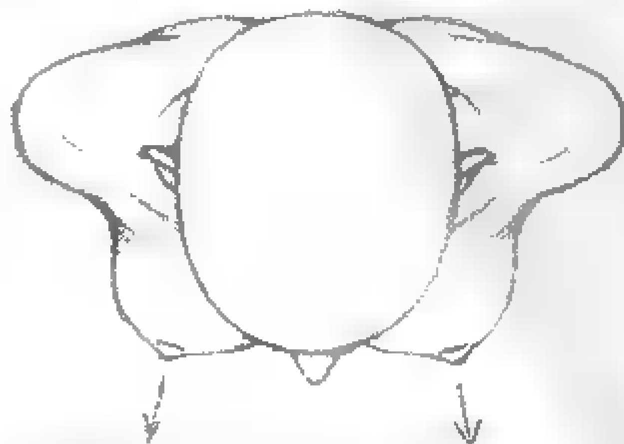




POINT

从正上方看的乳房

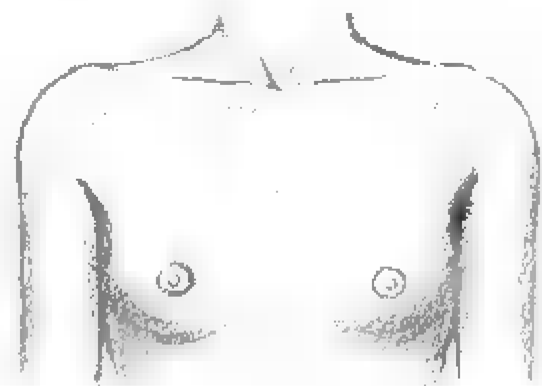
乳房不是朝向正前方，而是向外侧扩展的。乳房越大这种扩展感就越明显。所以从上面的角度画乳房时要注意绘制出这种向外侧的扩展。参考从第55页开始介绍的“胸部大小的差异”来进行各种大小的乳房的绘制练习。

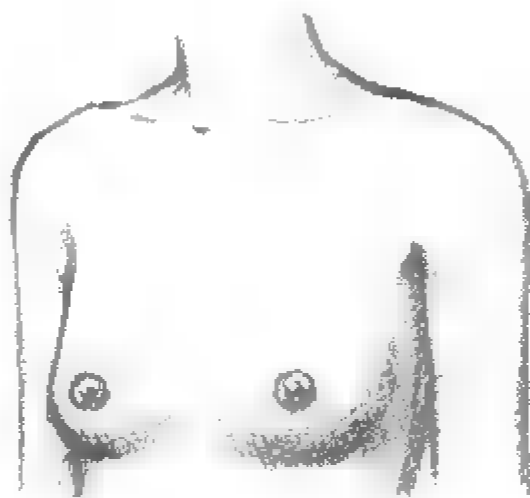


乳房的大小差异

乳房九成都是由脂肪构成的，所以乳房的大小会根据脂肪含量的多少而不同。本课中我们就向大家分类介绍乳房大小的差异。

纤瘦型

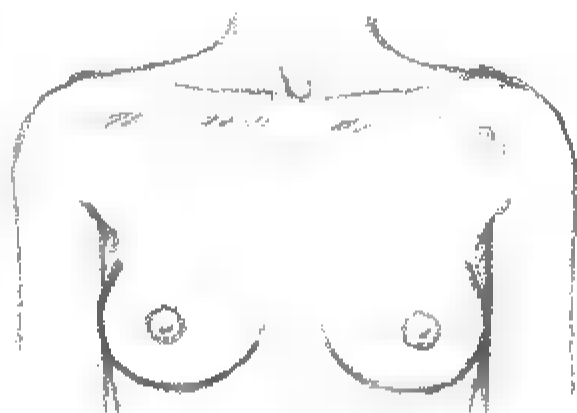


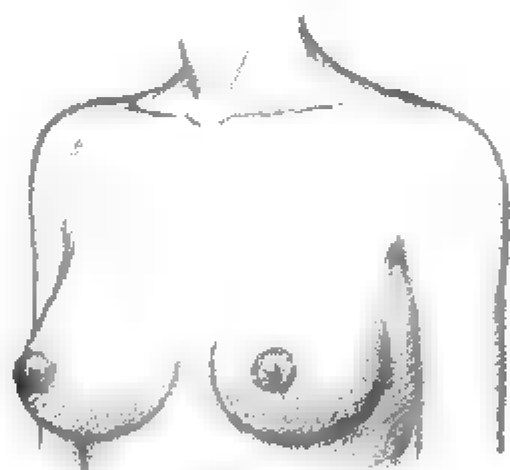




胸部脂肪少，所以乳房的隆起程度也比较小，显得很平坦。这是画苗条体型和青春期的角色时常选择的胸型。

标准型

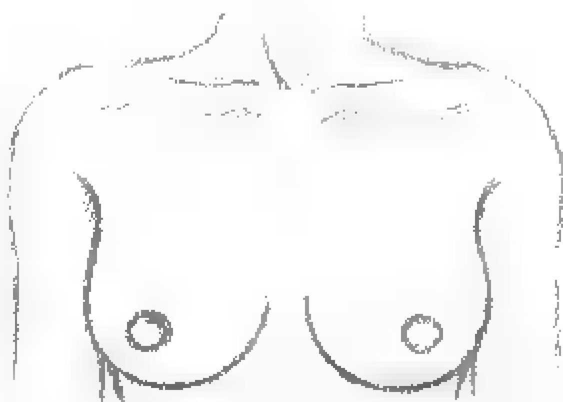


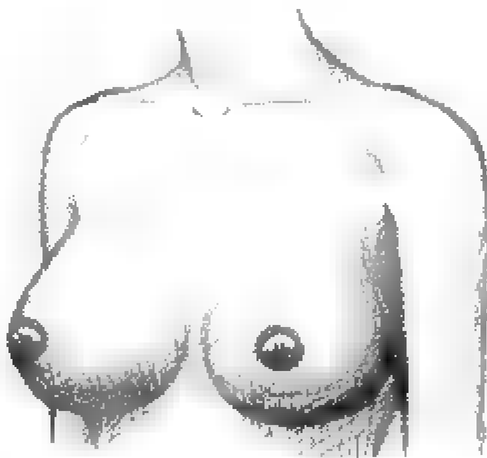


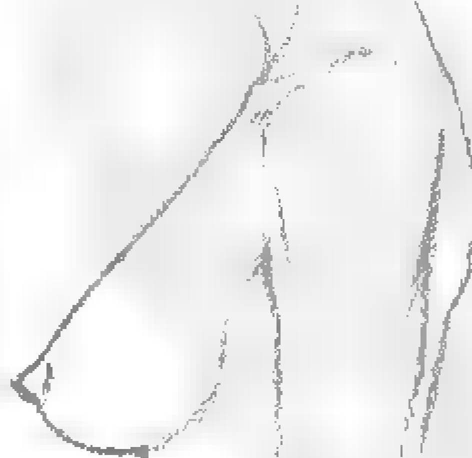


扩展和隆起的程度正好。与纤瘦型乳房比起来，脂肪以乳头为中心呈球形堆积。注意双侧乳头都是朝向外侧的。

丰满型



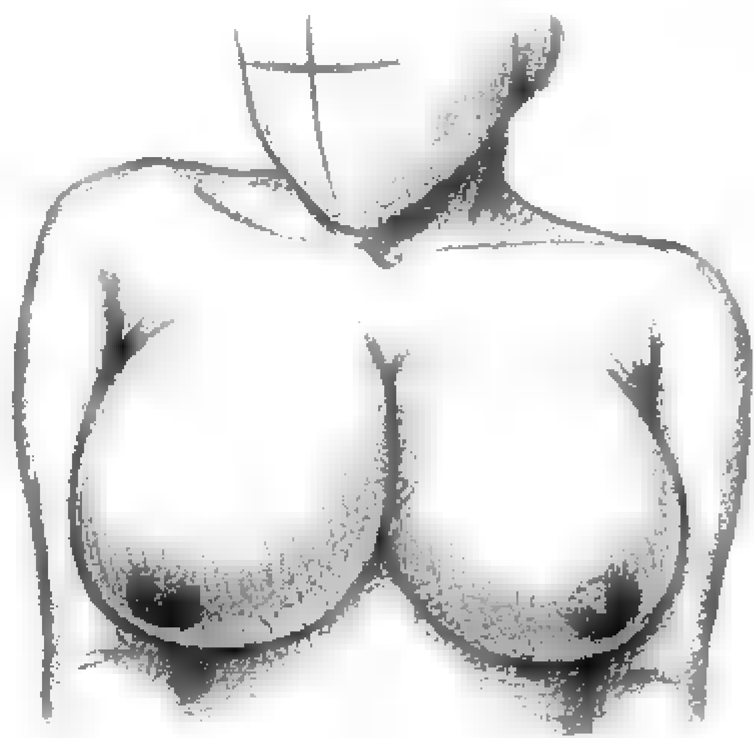




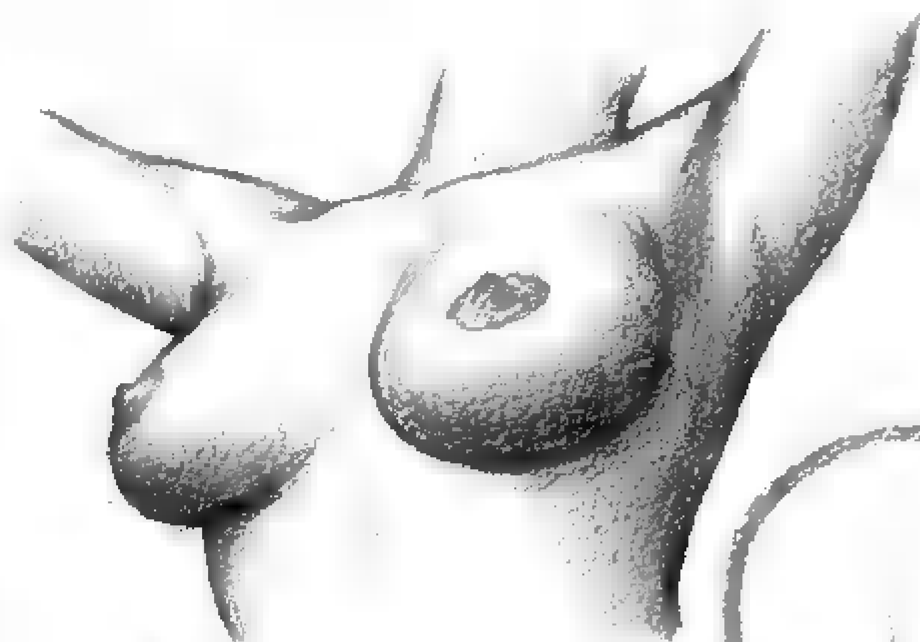
丰满、有质感的胸型。这种胸型的人通常在肩部和腰附近堆积的脂肪也很多，比起纤瘦型和标准型乳房来说看起来比较丰满。

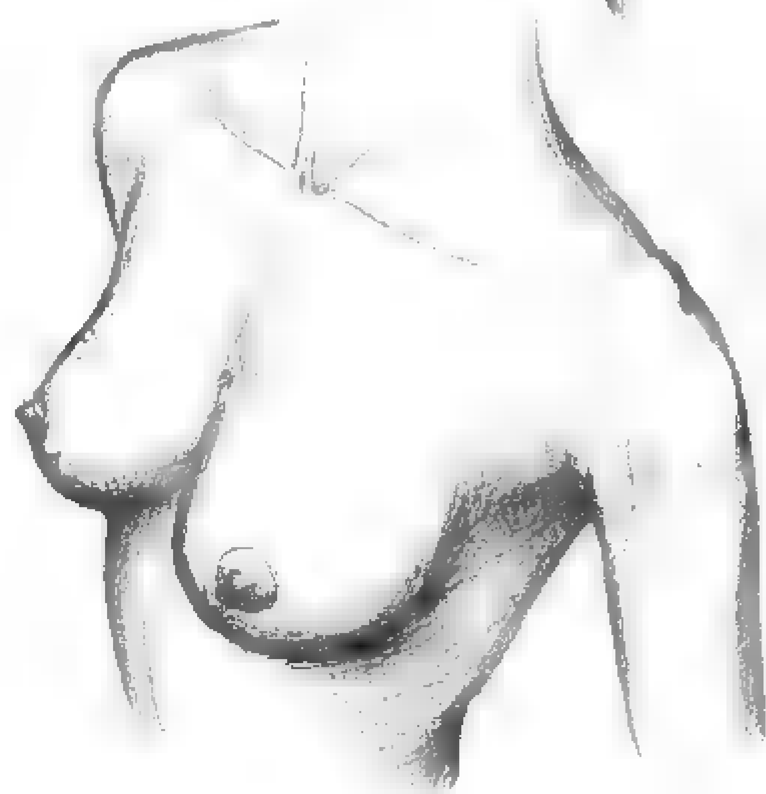
胸部的各种表现

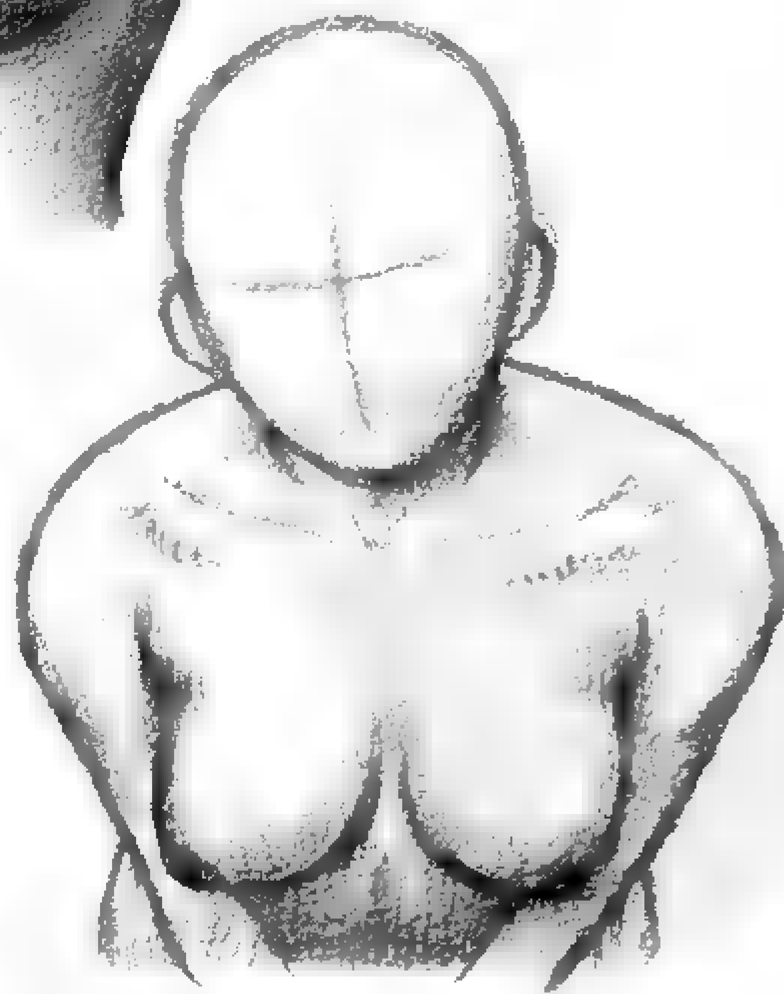
乳房是特别柔软的部位，会随着身体的运动状态而发生变化。大家要多多练习从不同角度观察到的胸部的画法。



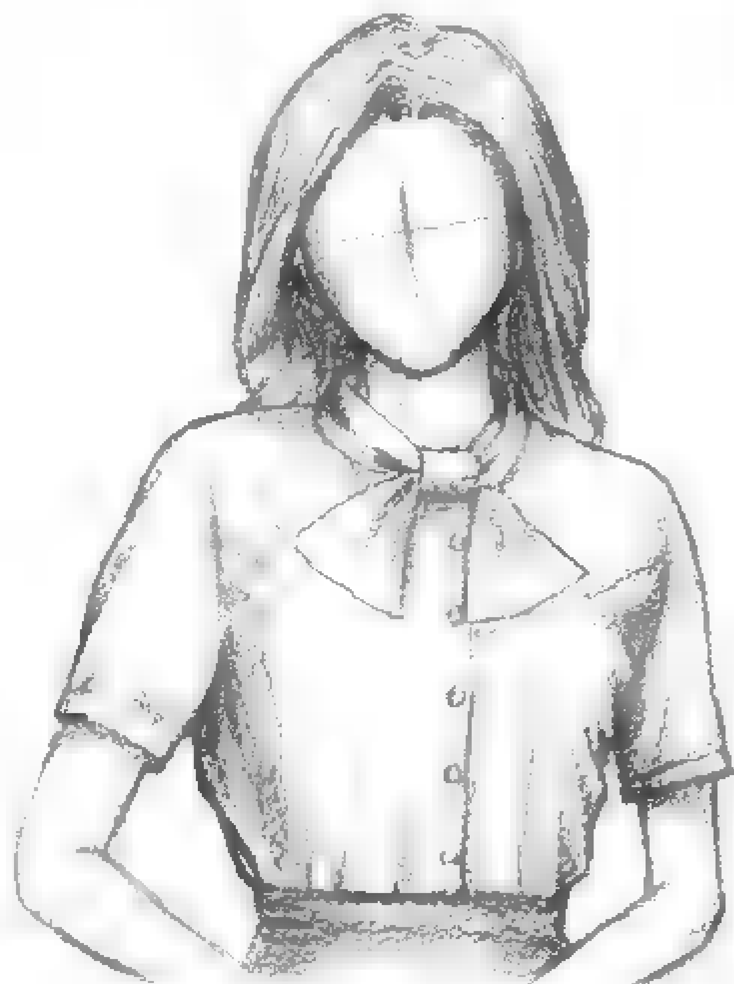


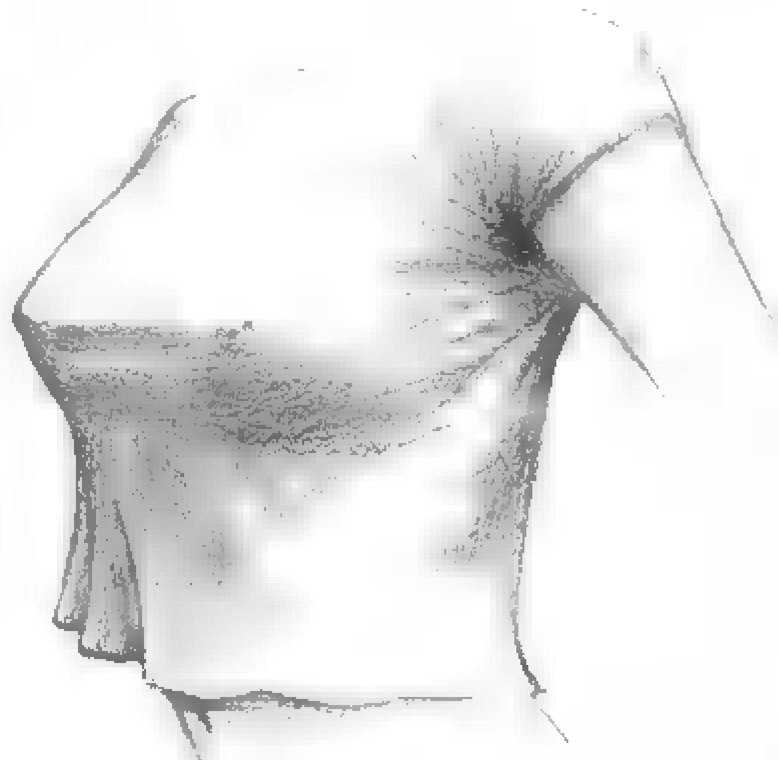


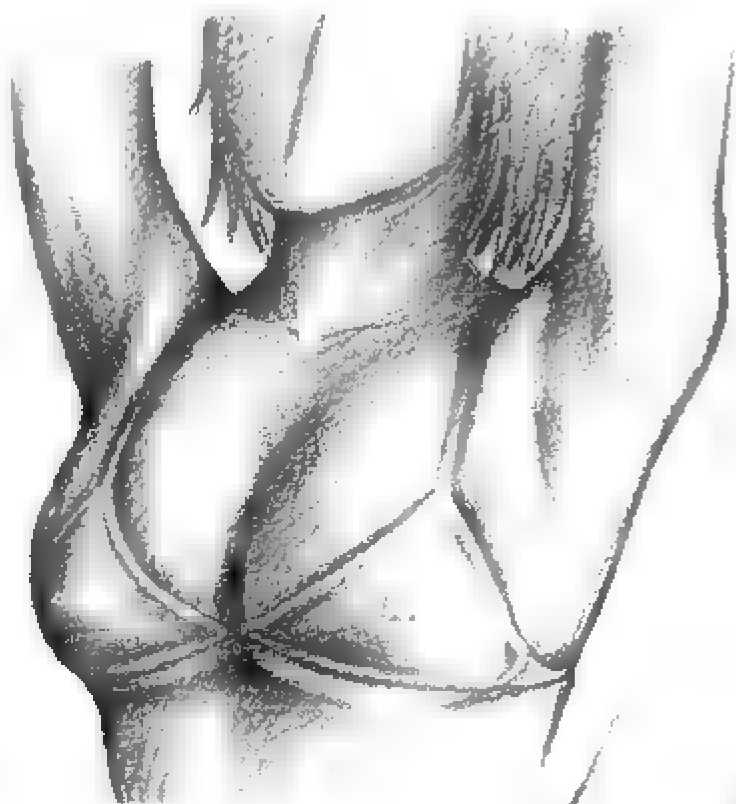


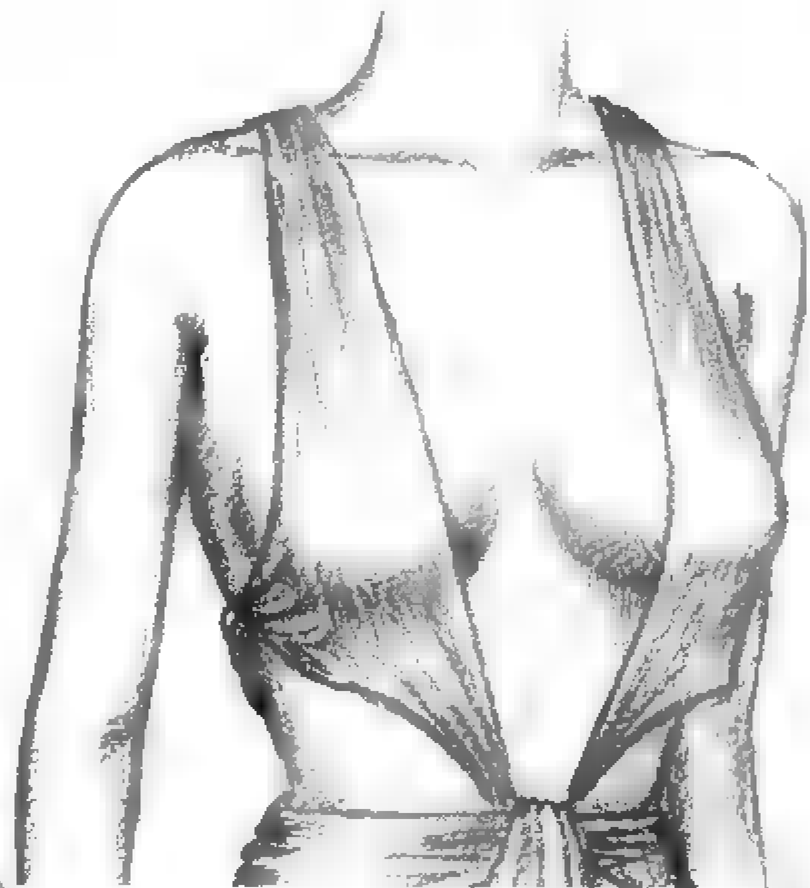


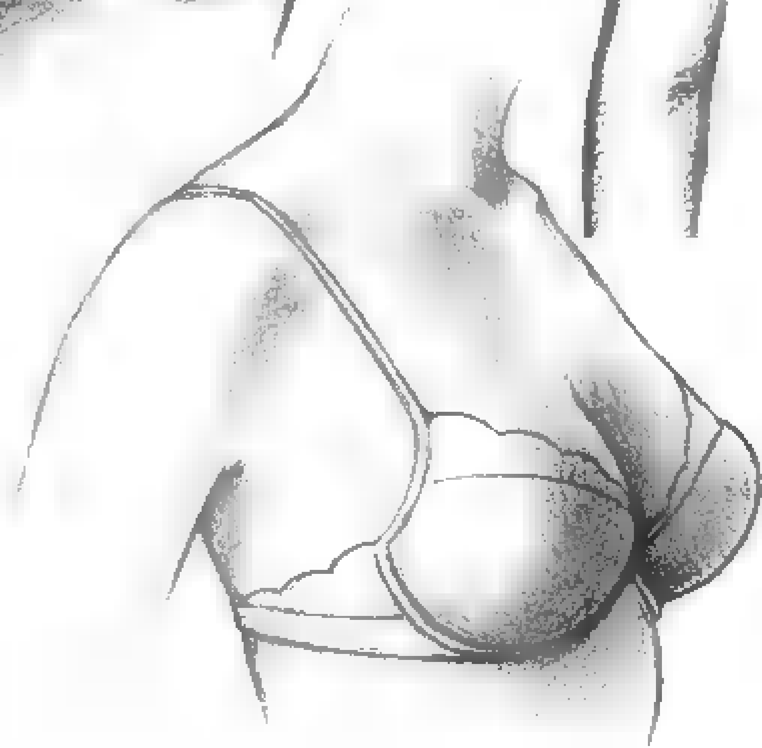
请练习穿着衣服时的胸部的画法。根据服装厚薄、材质、大小、样式以及人物姿态的不同，胸部所呈现的形态也不同。







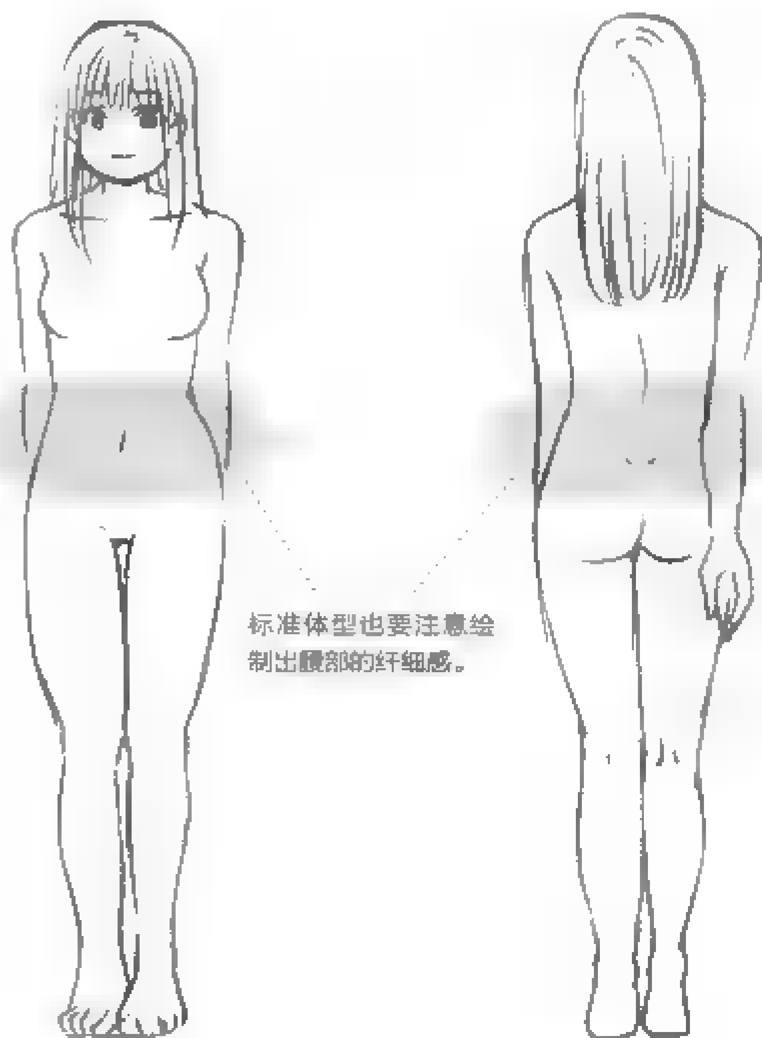




掌握人物的体型

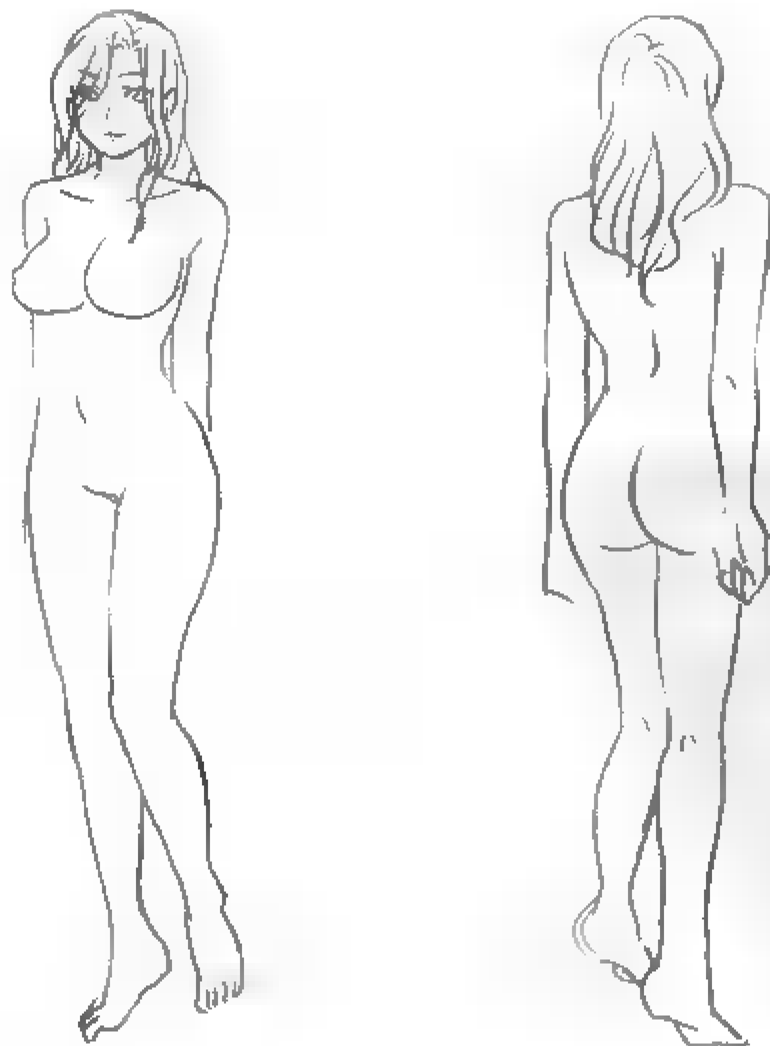
即使骨架大小相同，肌肉和脂肪的分布不同体型也会有所差异。本课中，我们就分四个类型来练习体型的画法。

标准型



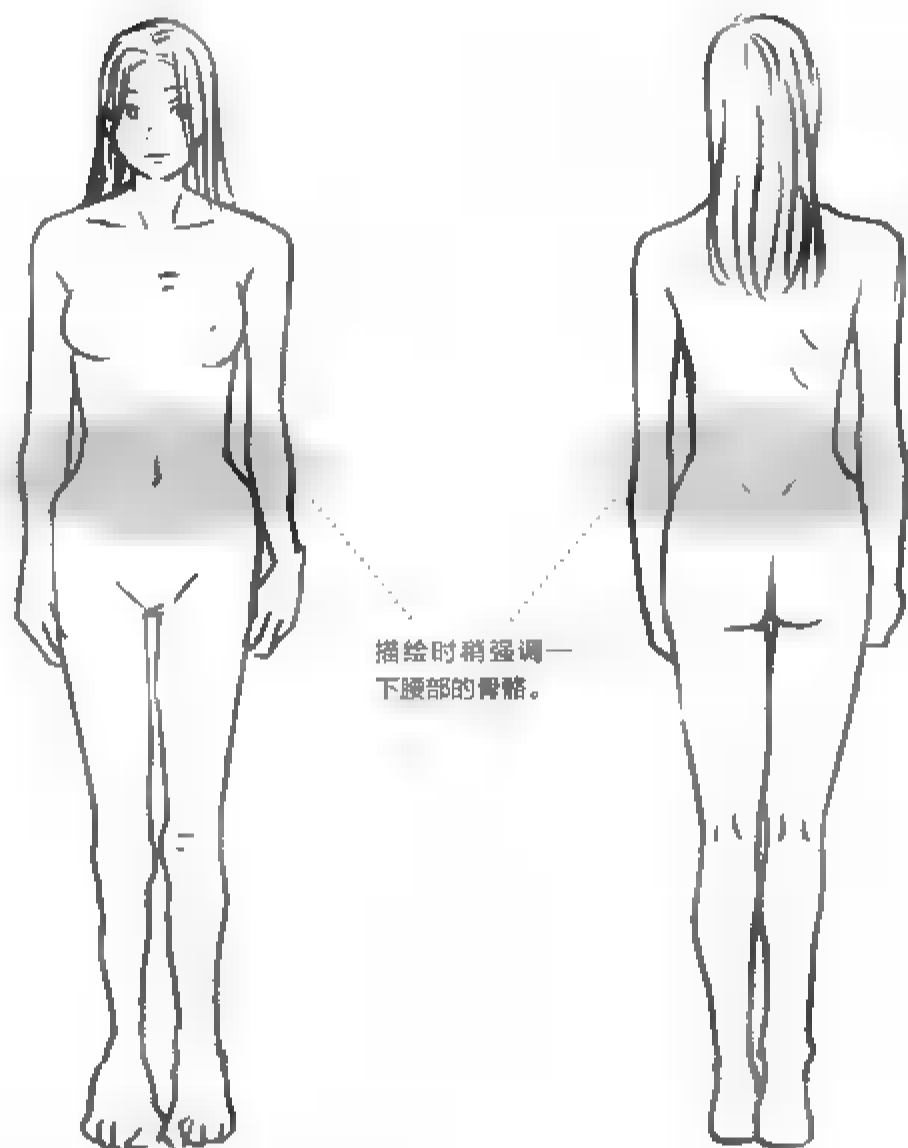
全身脂肪均匀分布，胸部和臀部适度隆起，腰部也纤细得恰到好处。所以标准体型是有一定曲线美感的体型。

丰满型



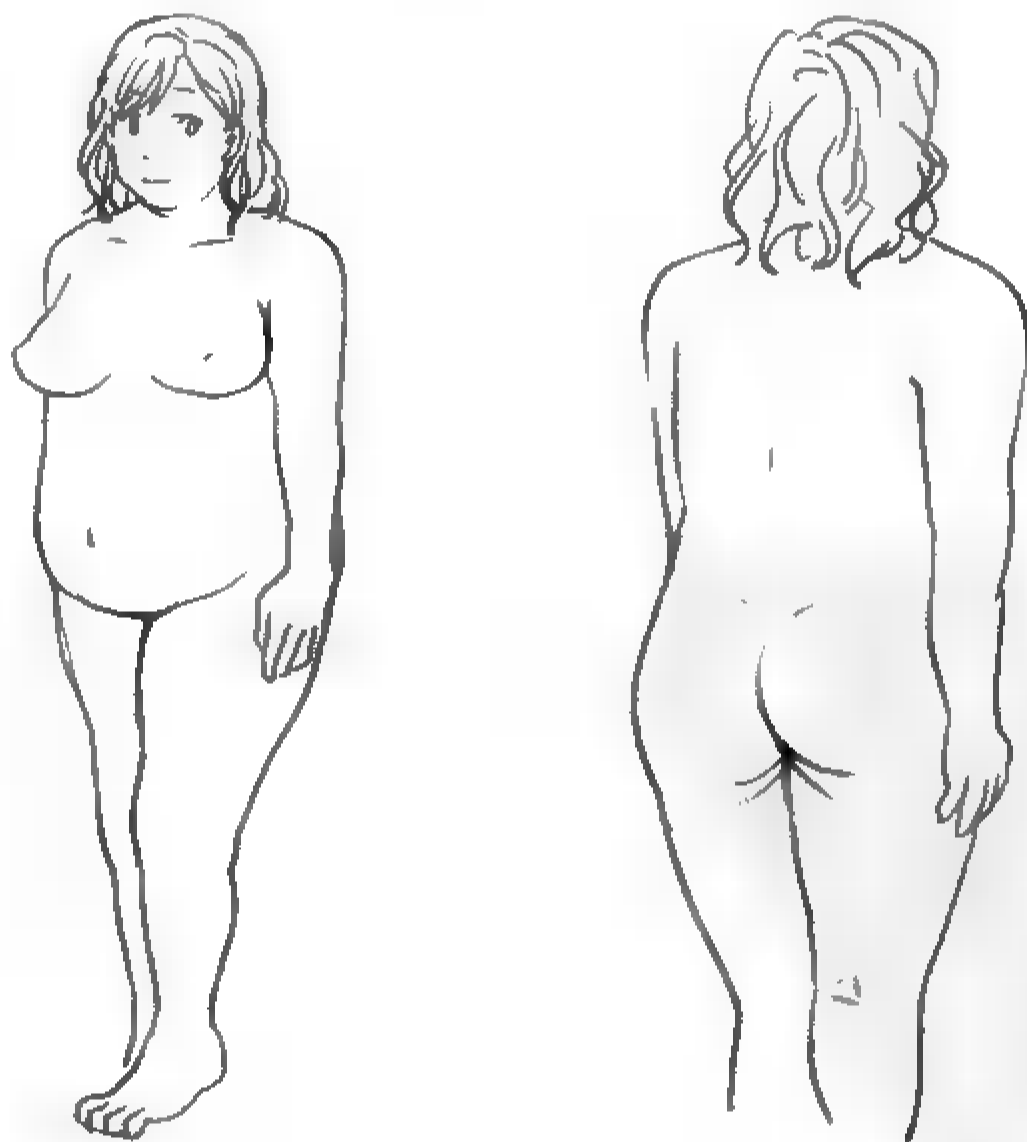
全身积聚着脂肪，是一种圆润的体型。胸部和臀部较大，腰部纤细，与其他体型相比，身体各部位都很突出，是一种性感的体型。

纤细型



全身脂肪量少，呈现骨感。胸围小，胸部平坦。手脚纤瘦，看起来较长。

肥胖型



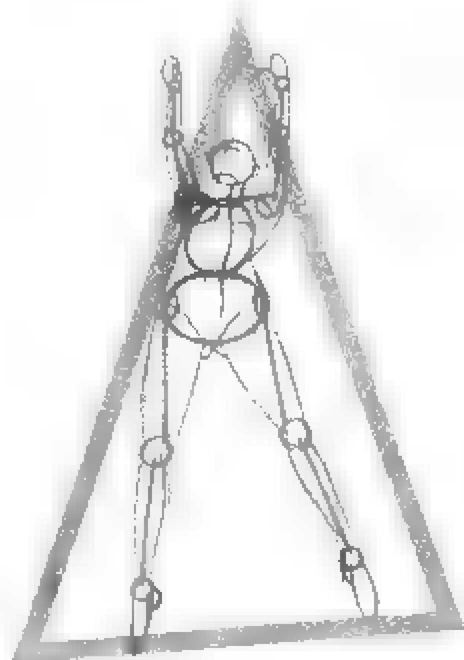
全身布满脂肪，胸部和臀部尤其堆积了很多脂肪，显得比其他体型都要突出。关节处也包裹上了脂肪。

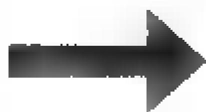
仰视和俯视

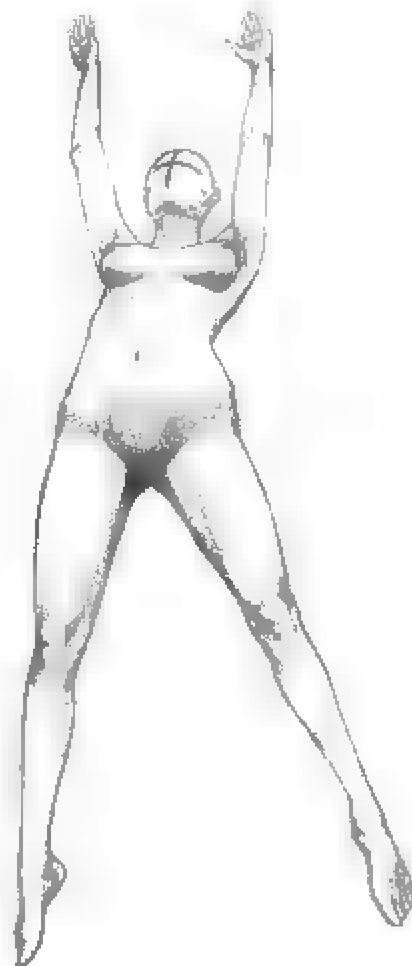
前面，我们练习了从正面和侧面绘制身体的方法。下面，我们就继续练习从下往上看的“仰视”和从上往下看的“俯视”角度下身体的画法。

仰视

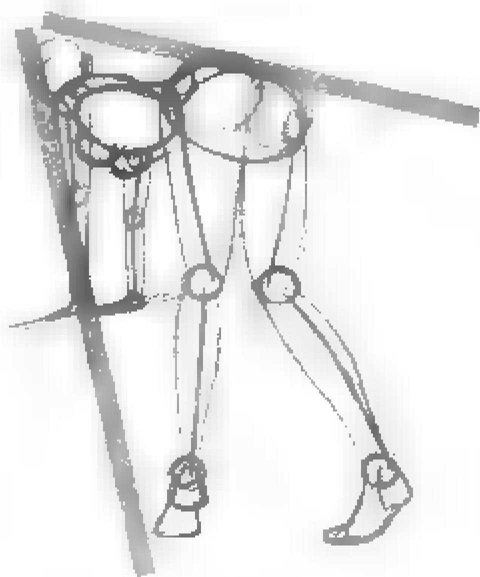
越靠近头部的部位就变得越小的构图方式。靠近纸面的下半身要果断地画得大一些。如果大小不好把握的话，可以尝试先画好大概的骨架，然后再描绘出关节部分的基准轮廓。

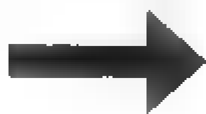


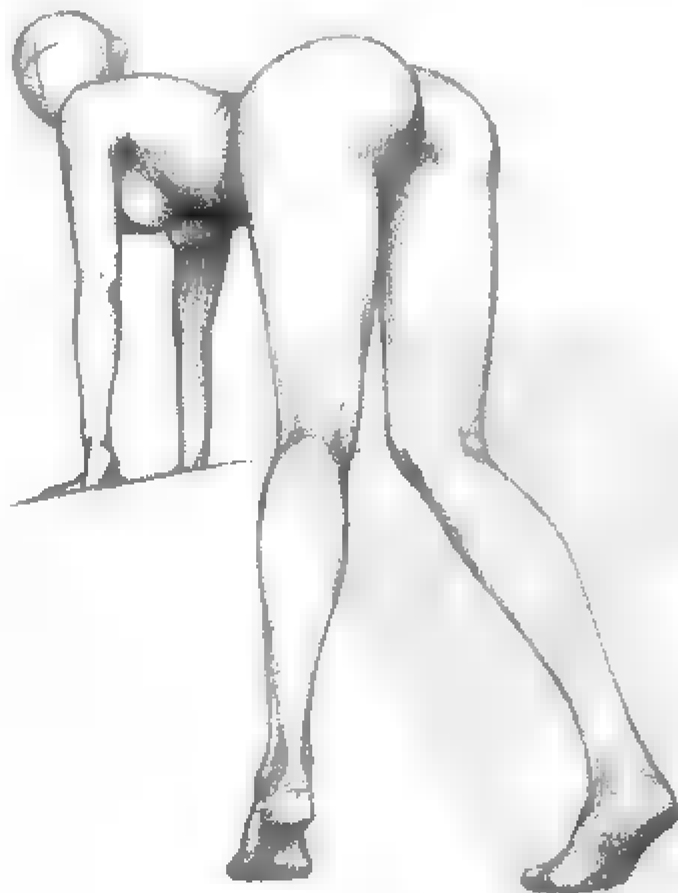




双手伸举的姿势。可以将身体想象成一个三角形，再在三角形框架内进行描绘。



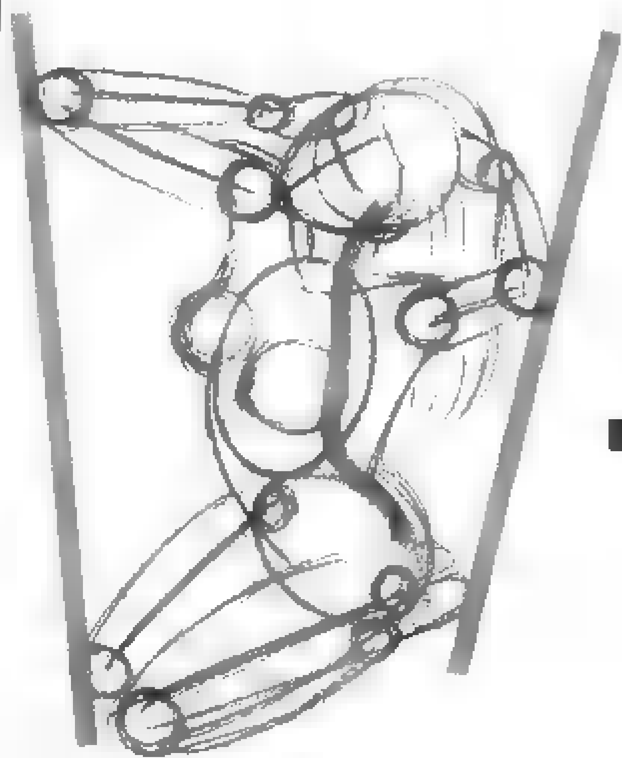


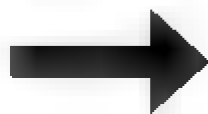


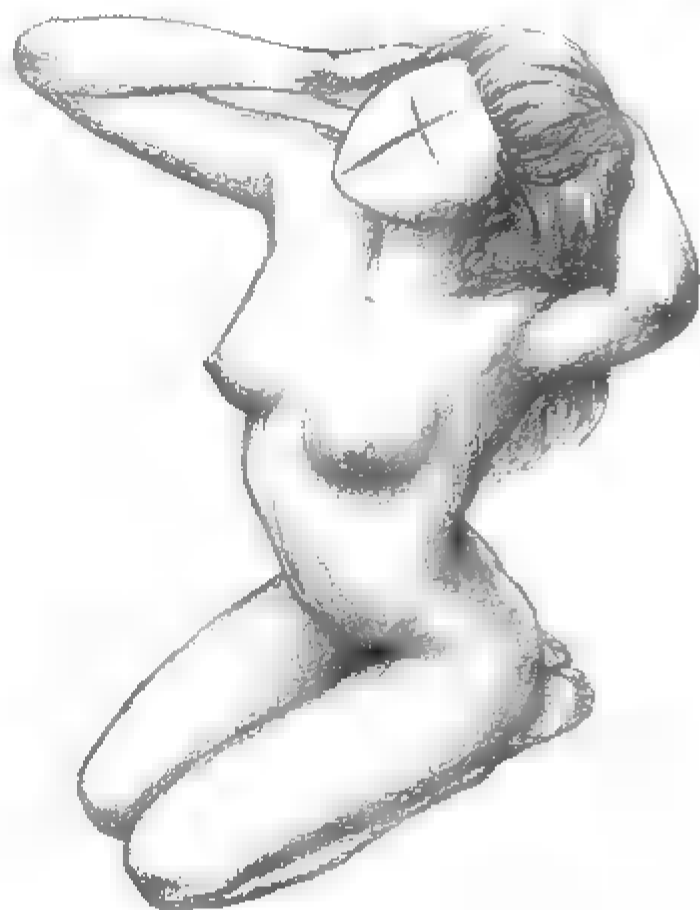
从偏下的角度观察下半身的画面。想强调腰部时，就将其画得夸张一些。

俯视

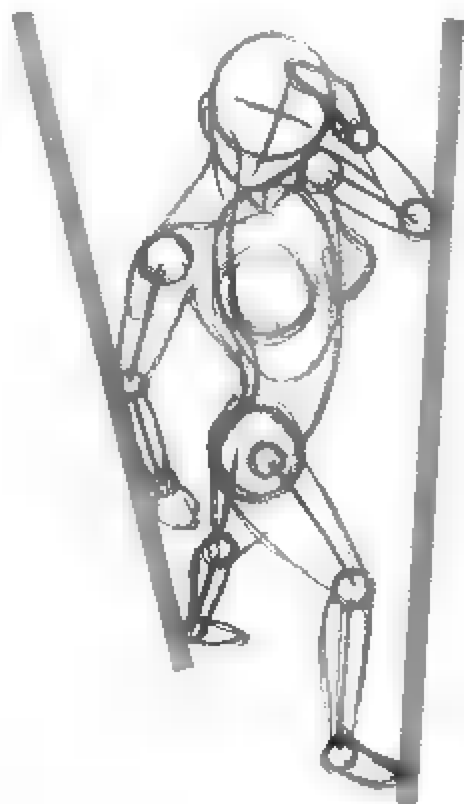
越靠近脚尖的方向就变得越小的构图。注意女性的肩膀比较窄，不要把头部画得过大。绘制面部五官时也要注意画出透视效果。



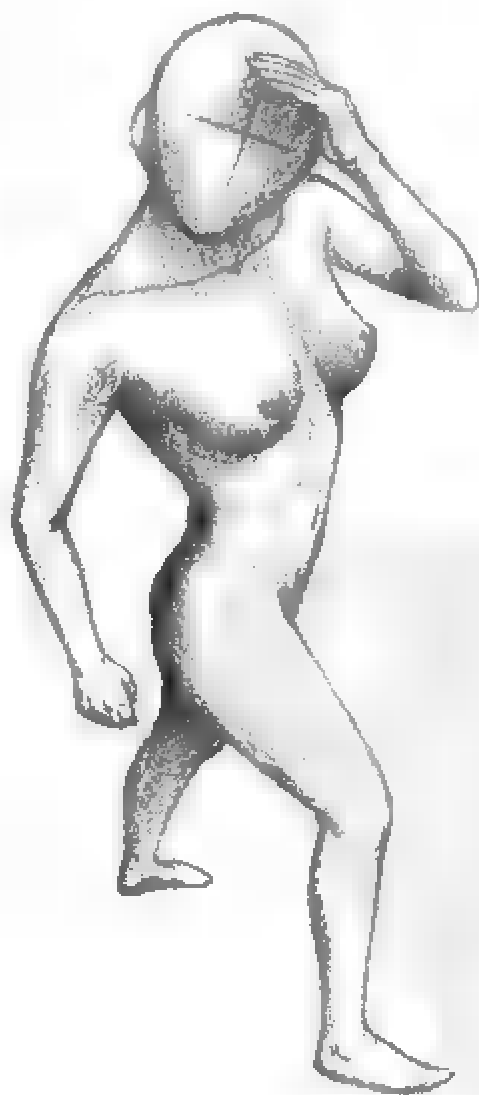




注意腰部向后仰的样子。我们可以一边想象着脊柱线条的样子一边来画。







绘制下垂的手臂和后面那只脚时也要画出透视感。

仰视的各种表现

仰睡的画面也可以用仰视的画法来表现。用仰视的角度画胸部时，如果以乳头为中心画出立体感的话会收到更好的效果。扣人心弦的画面用仰视的角度来处理的话，就可以很好地表现出气势。



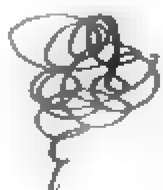






俯视的各种表现

注意不要把头部画得过大。俯视角度的画法适用于表现从鱼眼透镜中观察人物的情况。而且，不仅是从上向下看的画面，人[illegible]朝这边跑来[illegible]场景也可以用到俯视画法。





绘制要点是体重都压在了手臂上。



注意面部五官的透视感。



俯视的画法便于强调出脸蛋那鼓鼓的样子。



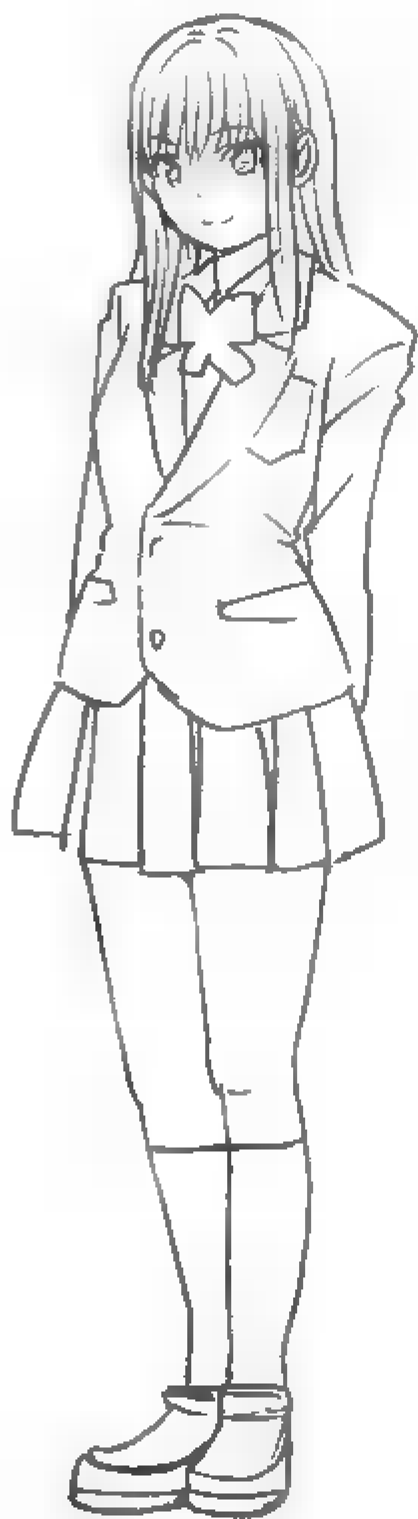
因为这是一个动态的画面，所以袜子部分可以全部画出来，也可以处理成阴影。

Lesson 21 日常动作

前面向大家介绍了人体结构的基础知识和画法。作为本章的小结，本课将分不同的主题介绍各种常见动作的画法。

站立

站姿的画法请参考P42的“全身的画法”。最好先画出中心线，然后一边想象着颈、脊柱、腰、腿等部位的伸展方向，一边画出来。





画的时候要注意把
身体的平衡感。



控制要点是上半身和
下半身的扭转方式。

坐

画的时候注意下巴要往回收，不要画成驼背，同时还要掌握好重心的位置和脊柱的弯曲度。





背部向后仰的话，要让全身显得很漂亮。



手腕间扭转部分的动作要描绘得自然些。

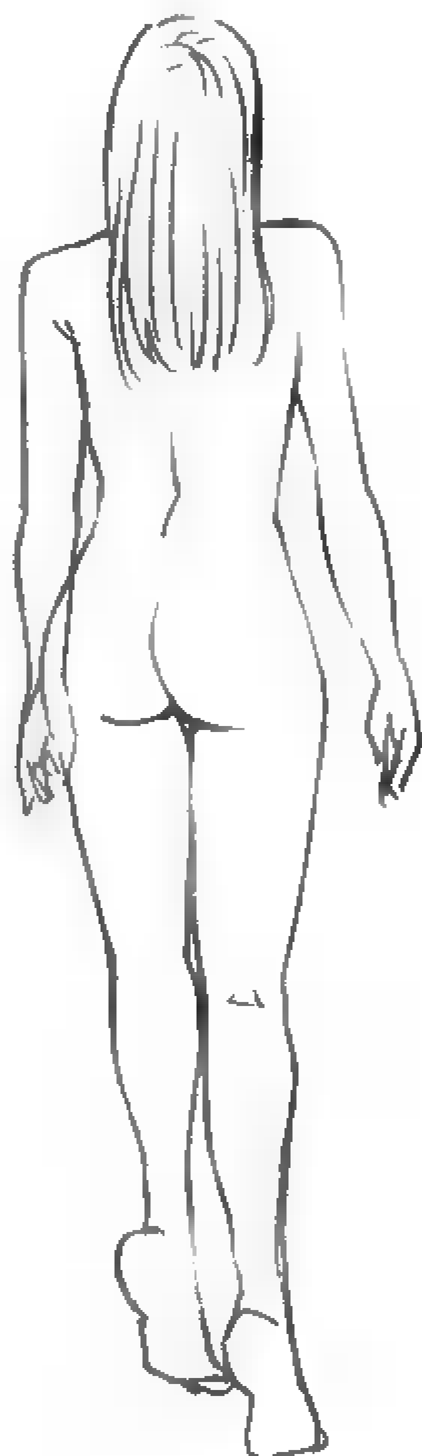


步行

在画常见的行走姿势时，重心的把握和手脚的连动都是很难画好的部分。大家可以自己一边走，一边体会动作，然后再来绘制。





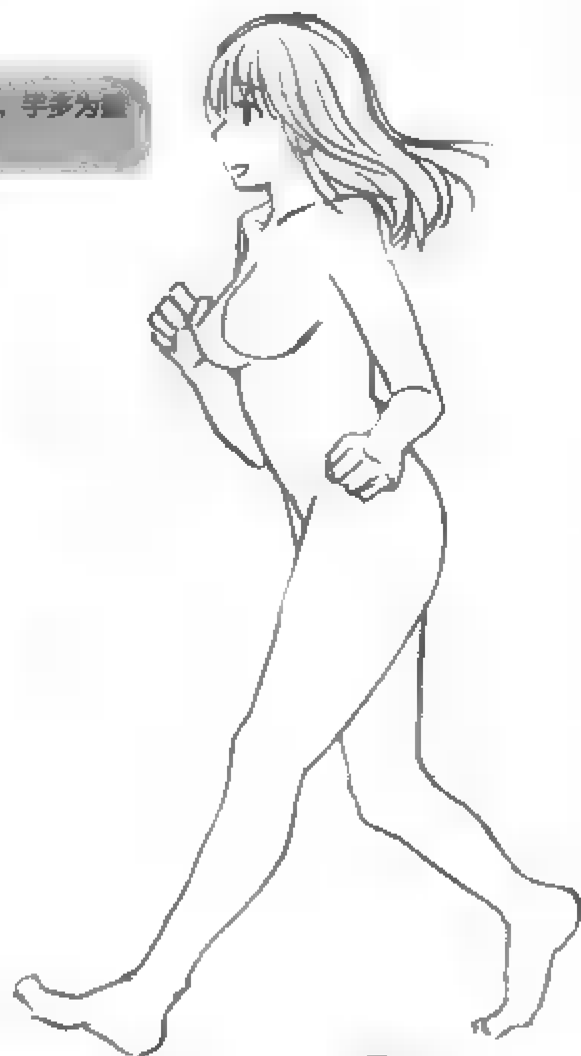


跑步

小跑时，身体重心位于上半身。绘制时要注意胳膊的摆动方向和脚的跨步角度。



的时候，手多为
状。



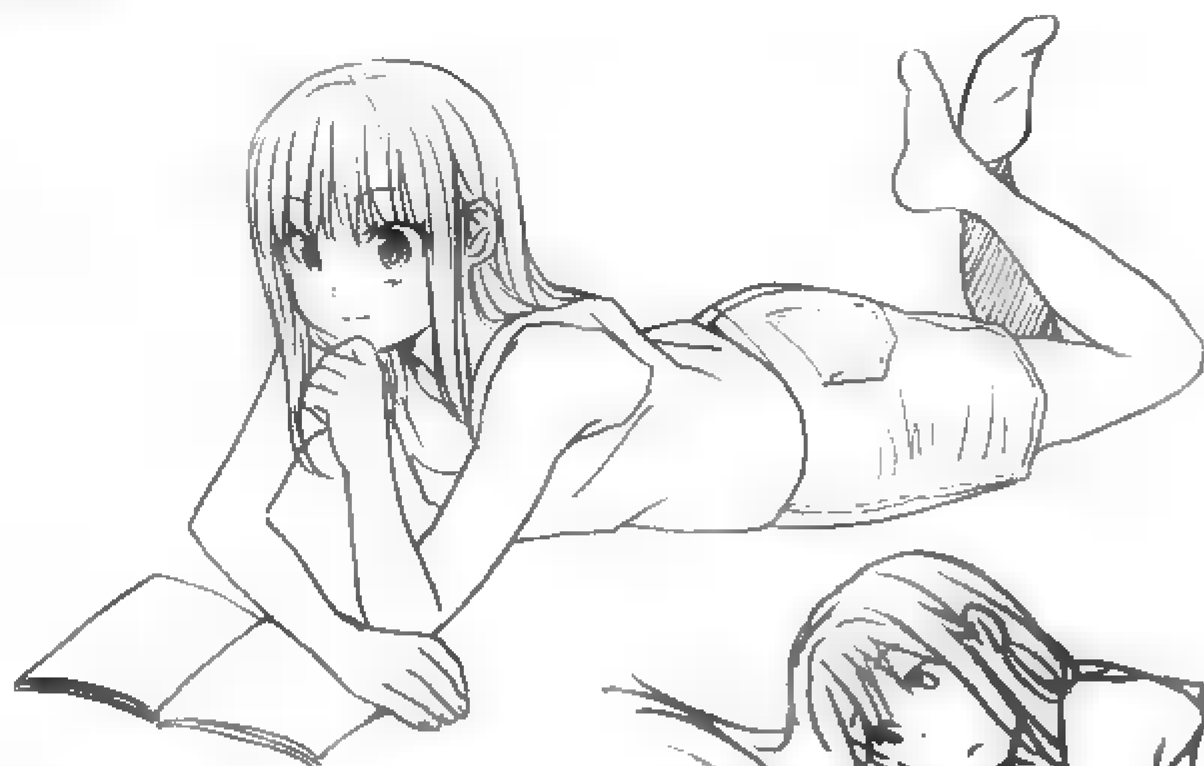




加效果线来表
速度感。

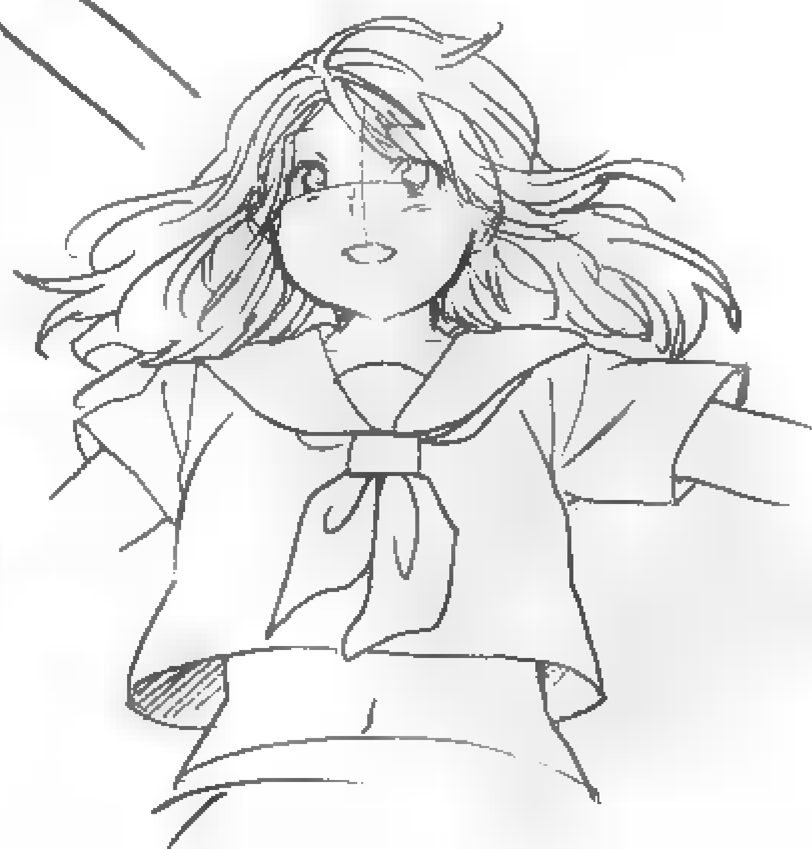
卧

要好好练习胸部的画法。女性胸部的画法可以参考P54中“学画全身各部位~胸~”部分的内容。









吃东西

注意嘴角的画法，自己可以亲手握住筷子，一边体会握筷子的动作一边来画。



按照嘴—叉子—手的顺序来依次绘制，会比较容易。

绘制出吃东西时的表情也很重要。



注意拿杯子的手的样子及角度。





表现吃东西时，重点是要画出脸颊鼓鼓的样子。

读书

大家可以自己翻书去体会翻书页时指尖的动作。通常大家在画的时候容易忽略了书的尺寸，请注意书的尺寸与手的比例要协调。









化妆、换衣服

化妆场面的画法可以参考P98有关“化妆的表现方法”的内容和P135的照片。画的时候要注意指尖和人物的视线。

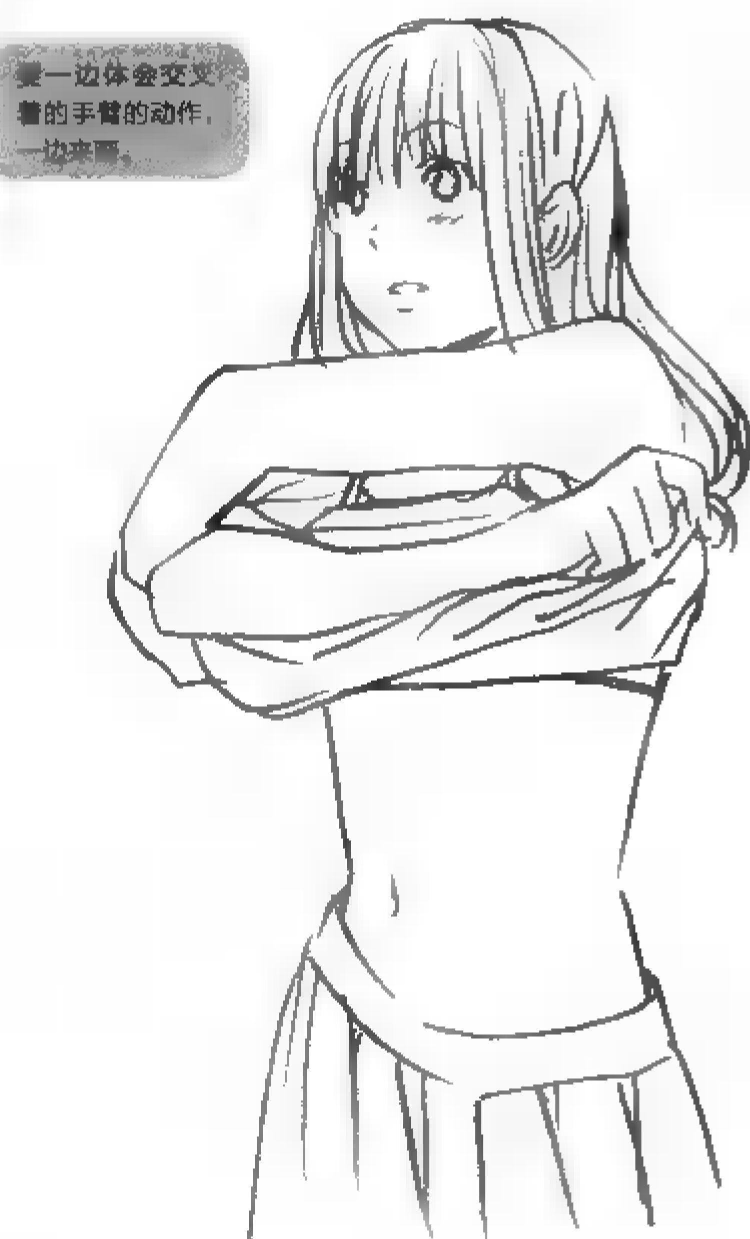


要注意拿着粉盒的手的位置。



要一边体会交叉着的手臂的动作，一边来画。

让人物看着镜子中的嘴唇。



不要像平常那样笔直地站立，而是要重心稍稍偏移，让人物呈现出放松的姿态。



面朝桌子、听课

仔细表现出困倦的动作和表情。制[illegible]的画法可参照P84有关水手[illegible]的画法和P136的动作照片。



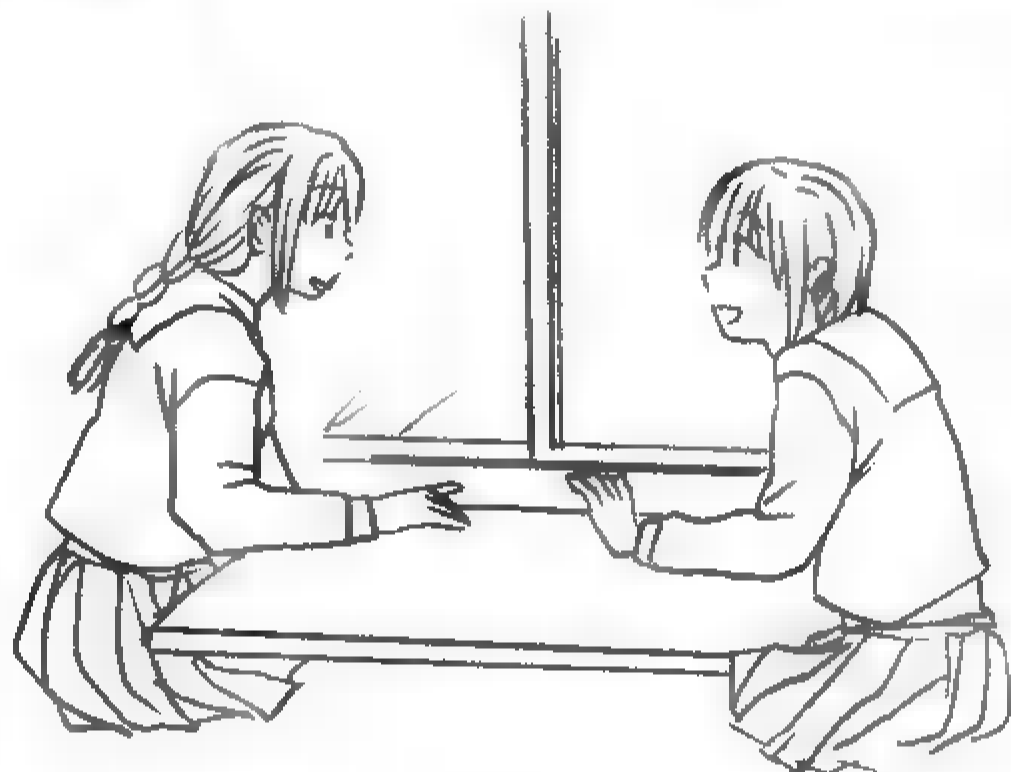




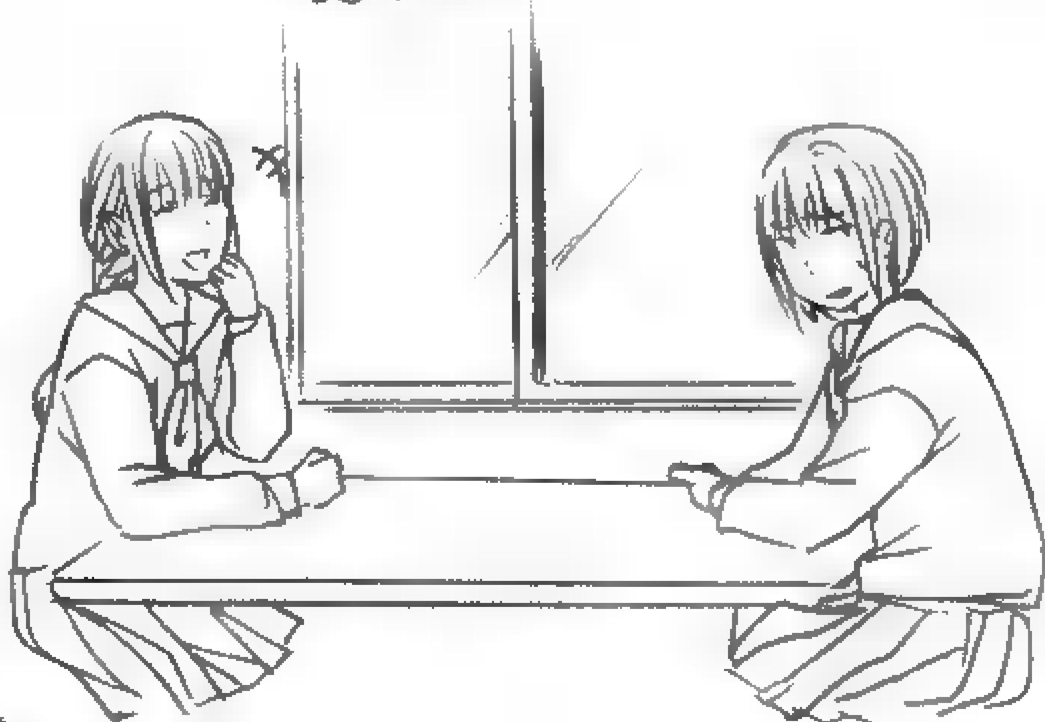


使用手机、交谈

生动的表情是重点。握着手机的手、交谈时的表情、身体动作等细节部分也要多加练习。

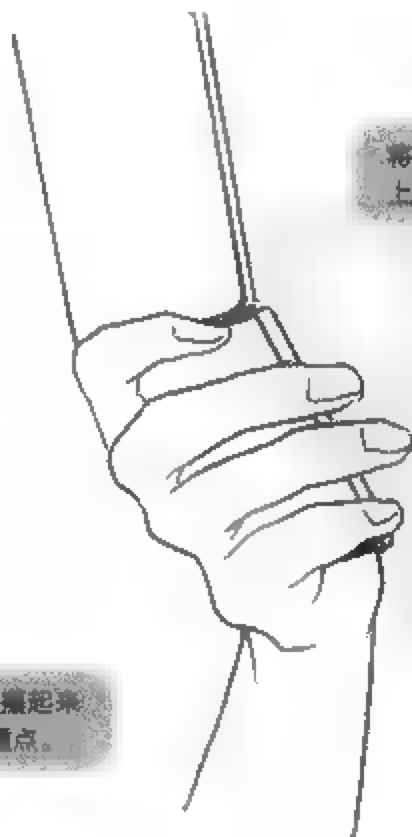


不只是脸部，可以给人物添加上手部及身体其他部位的小动作。



每个动作都要仔细地表现出来。





将食指画得稍稍靠近上面部分。

担心的表情和轻轻握起来的拳头都是绘制的重点。

在家里放松、做体操

尝试画一下身体不用力或是正在做着动作的人物吧。可以参考第38页的“全身的骨骼”部分来练习人体关节的结构。



重点是从臀部到脚尖的线条。



仔细画好抱着抱枕的手臂的样子。





注意从上半身到下半身的动态。



Chapter 2

应用篇

女性化动作的画法

本课中将向大家介绍有女性魅力的动作的画法。通过对挺胸的S形姿态、女性化指尖动作等的表现，就算在静止的画面中，也能使人物显得生动活泼。

站姿

基本的“S形站姿”

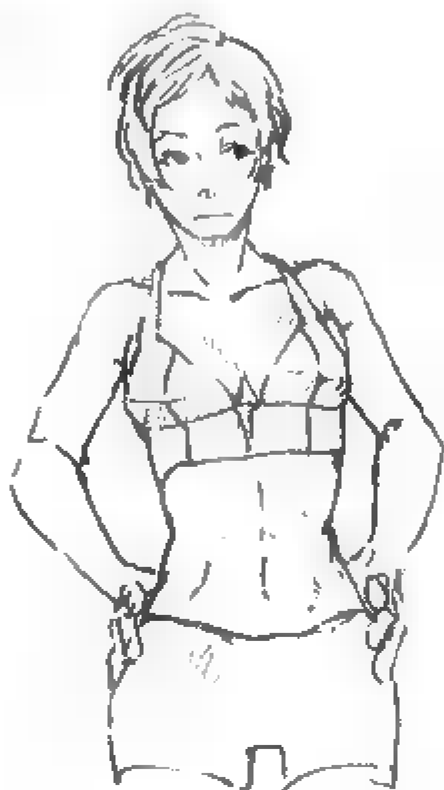


这个站姿能够表现出女性的婀娜身材。胸部向前挺、臀部向上提。这时注意不要把肚子凸出来。



身体成“之”字型倾斜，形成侧S形站姿。一侧肩部下沉，腰部向侧方顶出。这样就突出了主要的关节，能强调出女性身体的优美曲线。

扩胸的姿势





想象一下两侧肩胛骨向背部夹紧的姿势吧。注意肩部不要画得过高。

优美的坐姿

坐在椅子上







与站姿相同，画坐姿时也要使脊柱挺直，收紧下巴，视线朝向正前方。如果身体不过分倚靠在椅背上的话，姿势就会显得很优美。

跪坐



背部挺直，两膝弯曲盘坐的传统坐姿。女性在坐的时候也要在两膝间稍留空隙，双手自然地叠放在膝盖上即可。





分开跪坐的腿，解放膝盖，形成一种放松的坐姿。将臀部从脚上放下来，与交叉在一起的双脚错开位置。注意上半身、腰部、下半身动作的差异。

走姿

飒爽地走



步幅要取得大一些

描绘的重点是上身保持正直，挺直腰背，收紧下巴。关于步幅，穿裤子时可以设计得大一些，穿短裙时则要小一些。

穿着和服的走路方式

缩小步幅，脚呈内八字行走。要收紧下巴，挺直后背，表现出优雅的姿态。



画成斜肩。



想象人物沿一条直线行走，画出来的效果会比较好。

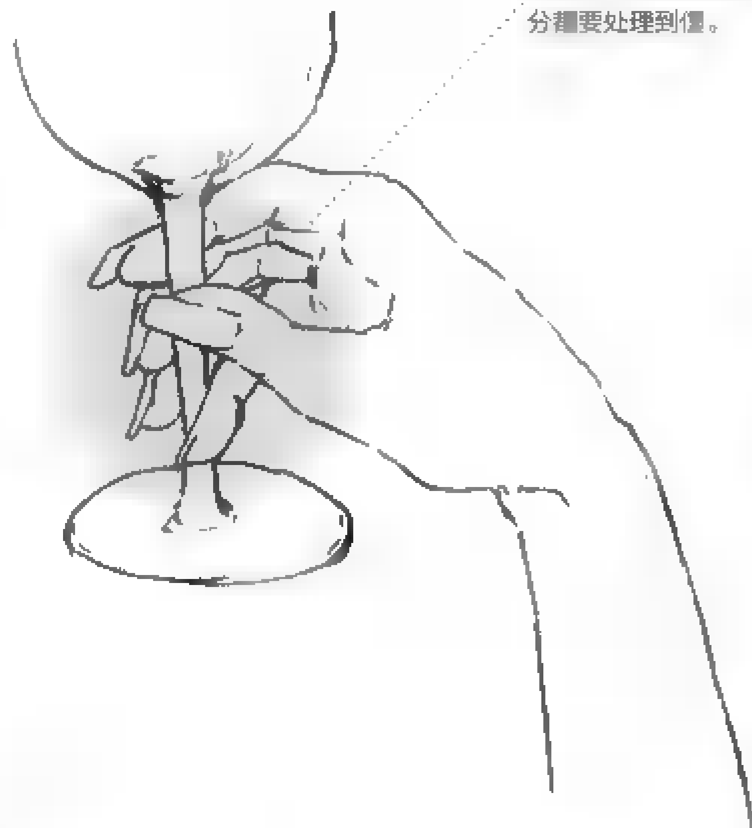
指尖和手部的动作

戴耳环



左手给右耳戴，右手给左耳戴，这种“交叉双手的动作”能表现出女性化的气质。其他很多姿势也适用于这条原则，请一定记好。

握酒杯



指尖并好，轻轻地握着高脚杯的杯颈。指甲也是经过精心修饰的，要用心来完善这些小细节。

握扇子



指尖并拢握住扇子，扇动时夹紧腋下，轻轻地摆动手臂。

优美的指尖形状



将指尖画得细而修长，能表现出女性的柔美气质。将指甲稍稍画得长一些也不错。

下面我们来分不同主题介绍一下漫画中出场的女性人物角色的常见动作。根据动作幅度的大小和人物性格的不同来分别绘制吧。

充满魅力的站姿

S形站姿



这是在P76中练习过的站姿的应用篇。画出挺胸、翘臀的形态。如果画出腿的内八字状态会更凸显出女性内敛的气质。

S形坐姿



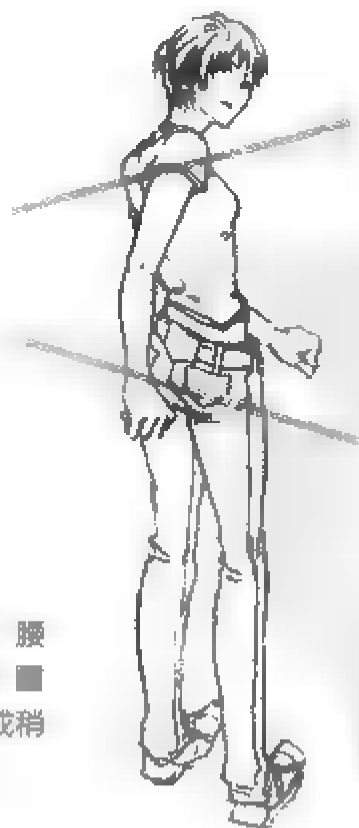
挺直后背，凸出胸部。

一侧的肩膀向前挺出，扭腰形成S形曲线，这样能凸显出腰部的凹点。

上半身的扭转



做挺胸扭转上半身的动作时，腰会显得很纤细，身材很苗条。胸部的高度和腰的角度可以画成稍夸张些的倾斜角度。



上半身大幅度扭转的动作。颈部→胸部→腰部的后扭，强调出了身体的S形曲线。

写真女神的姿势

写真女神的姿势①

从脚这个角度观察全身后仰的姿势。注意画出胸部上挺的形态。



腰部凹进去的角度也是一个绘制重点。

写真女神的姿势②

这个姿势的特点是腰部后仰。把握好胸部、[illegible]部、腰部的动作就能很容易地画好。



腰部的凹点、腰到大腿的线条都是绘制要点。

写真女神的姿势③



双腿交叉，突出胸→腰→臀→脚尖的线条之美。

这是最基本的S形姿势的应用。要注意，胸部、腹部、腰部的朝向各不相同。

常见的动作

脚尖内扣站立



这个站姿夸张地表现出了股骨和膝盖之间的连接曲线，这是画可爱女性时常用的表现方法。

吸烟①



起支撑作用的那条腿的伸展方式也是一个绘制的要点。

这是一个女性倚靠在某处抽烟的动作。注意将重心放在腰部的这种表现方式。看起来显得若无其事的一个动作，但夹着烟卷的手指和空着的那只手表现起来都很难。大家可以自己拿支烟，边体会这样的情境边进行绘制。

吸烟②





注意手腕的角度。

注意拿着打火机和烟卷的手指，尽量将动态画得自然些。

休憩



这是个专心玩手机的画面。人物交叉着腿，但这种摆放方式却没有给腿部带来重量上的负担。注意人物处在一个放松的状态。

做料理



从烤箱中取出料理的画面。重心不要完全放在腿上，要画成一个马上就要站直的屈身姿态。

舔冰激凌





这是个眼珠向上打转，舌头舔着冰激凌的可爱动作。舌头的构造请参考P24中有关"学习面部的五官—嘴巴"的内容。

服饰的画法

本课将向大家介绍制服、便服、西装、和服等各种类型的服饰的画法。在了解各类服饰的特征和材质的基础上，学习褶皱的画法和身体做不同动作时衣服的相应表现方法。

制服（水手服）

无论是夏装还是冬装，水手服都多选用黑色系或白色系布料来制作。要表现出材料的优质感，最好画出材料的厚度。这种制服是画女中学生时经常要用到的正统造型，绘制时可以利用领结和领子的线条打造出人物的个性。

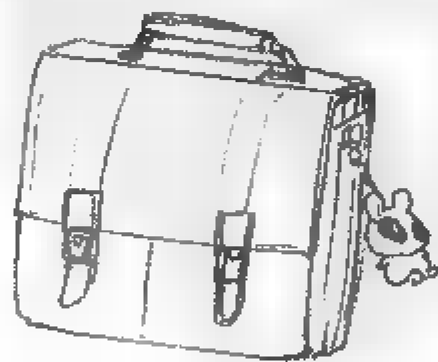


裙子的长度控制在膝盖上方，这样会显得人很清爽。藏蓝色的长筒袜加上乐福鞋是最常见的组合。



水手服特有的领子被称为“水手领”。领结上的三角形折叠部分有时能在领子上看到。

给包包添加上可爱系的配饰，就变成了女初高中生常用包包的样子。



制服（小西装）

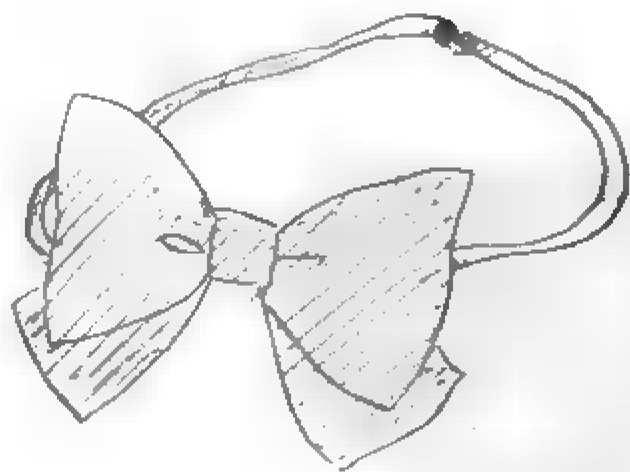
仅仅是小西装里面的衬衫，就足以制造出制服的感觉。画的时候要注意表现出布料的厚度和质感。可以尝试画出各种不同的领结（领带）和裙子的图案，来表现出人物的个性。



想要表现出材质的优质感，就要让帽子看上去有适当的厚度。



短裙采用格子花纹，很容易表现出跃动感。



为了穿戴方便，多将制服的领结设计成在后面固定的样式。

制服（幼儿园）

因为是小孩子穿的衣服，所以要选用柔软的材质。另外，设计上要更讲究穿着的便利性，多采用大的扣子和松紧带来固定，便于穿脱。



这种制服注重活动的方便性，多数款式会搭配有帽子。





被称为“[illegible]”的圆顶帽。此外，还有贝雷帽、水手帽等多种类型的帽子。

制服（职业女性）

一般是衬衫、小西服上装、西服裙或西装裤的组合。因为是工作时的着装，所以要画出利落干练的感觉。





收腰的处理凸显出了女性特有的身体曲线。



添加了条纹状花纹的制服，注意所有条纹的走向都不同。

裙子比学生制服的裙子要长一些，多为修身的紧身设计。

便服①

画女性便装的要点是，不管哪个部位，一定要在服装中加入能体现出女性气质的设计。根据人物的性格和所处的年代来为其设计合适的服装吧。





宽松的A字形连衣裙，胸部下方有抽带设计，显得下半身很修长。



文静的裙子加高跟鞋的组合，这种膝盖以上的长度被称为"优雅线"

便服

粗棉布裤和长筒靴这两种组合的休闲装束。正因为衣服很朴素，所以要在发型和小饰品上多花些心思，来表现出女性特有的气质。



高跟鞋能让腿显得纤细，缝制轻便的裤装也适合搭配高跟浅口皮鞋。



迷你裙是指长度到膝盖以上5cm的裙子。"迷你裙+长筒靴"的组合使腿部显得修长迷人，是搭配的王道。上装也要用心搭配才好。



短裤与夹克的组合，可以搭配过膝长筒袜和高筒靴。

西装

西装是画职业女性时必备的服装款式。下装可以搭配裤子，也可以搭配裙子。与男性西装相比，女式西装的特征是款式短小，设计上更合体修身。



西服敞开穿着时，能给人积极奋发的感觉。稍敞开的话，则给人朴素传统的印象。如果搭配高跟浅口皮鞋，就更能表现出女性化的气质了。



上衣下摆的长度大概要到腰以下盖住臀部的程度。为了表现出腰部的凹点，上衣多采用收腰的设计。

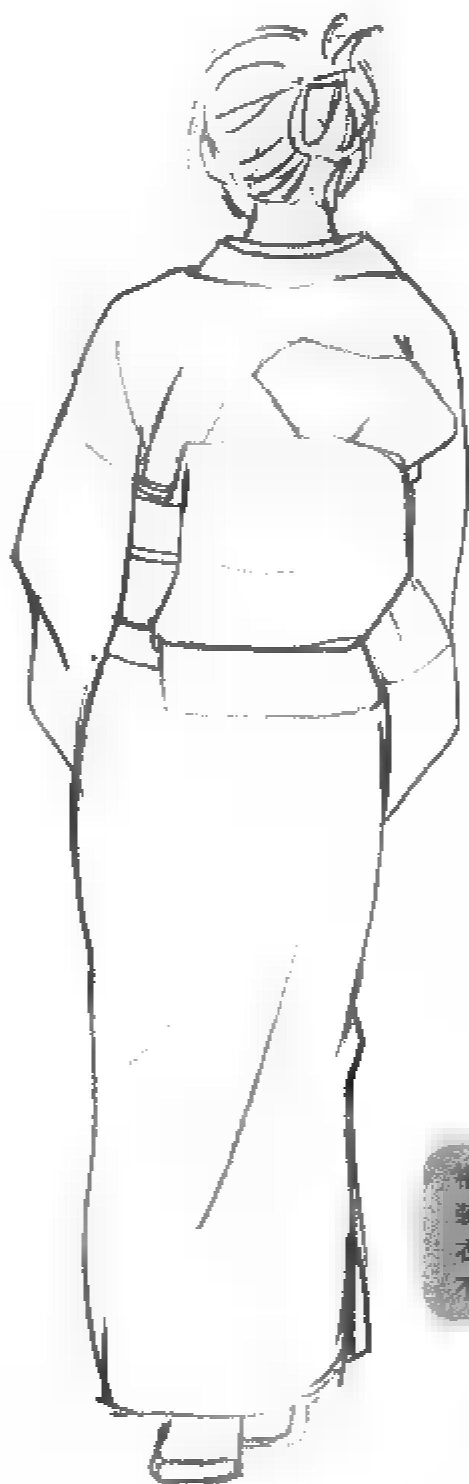


丝带衬衣加裙装的组合，描绘出了优雅的女性气质。再给人物设计出合适的发型吧。

和服

与凸显腰身的西装不同，和服的轮廓整体是直线形的。绘制和服时，不仅要注重衣服的表现，对于穿着和服的人物的动作，也要用心画好。





根据和服种类的不同，如盛装礼服、日常休闲和服、浴衣等种类，腰带的系法也各不相同。



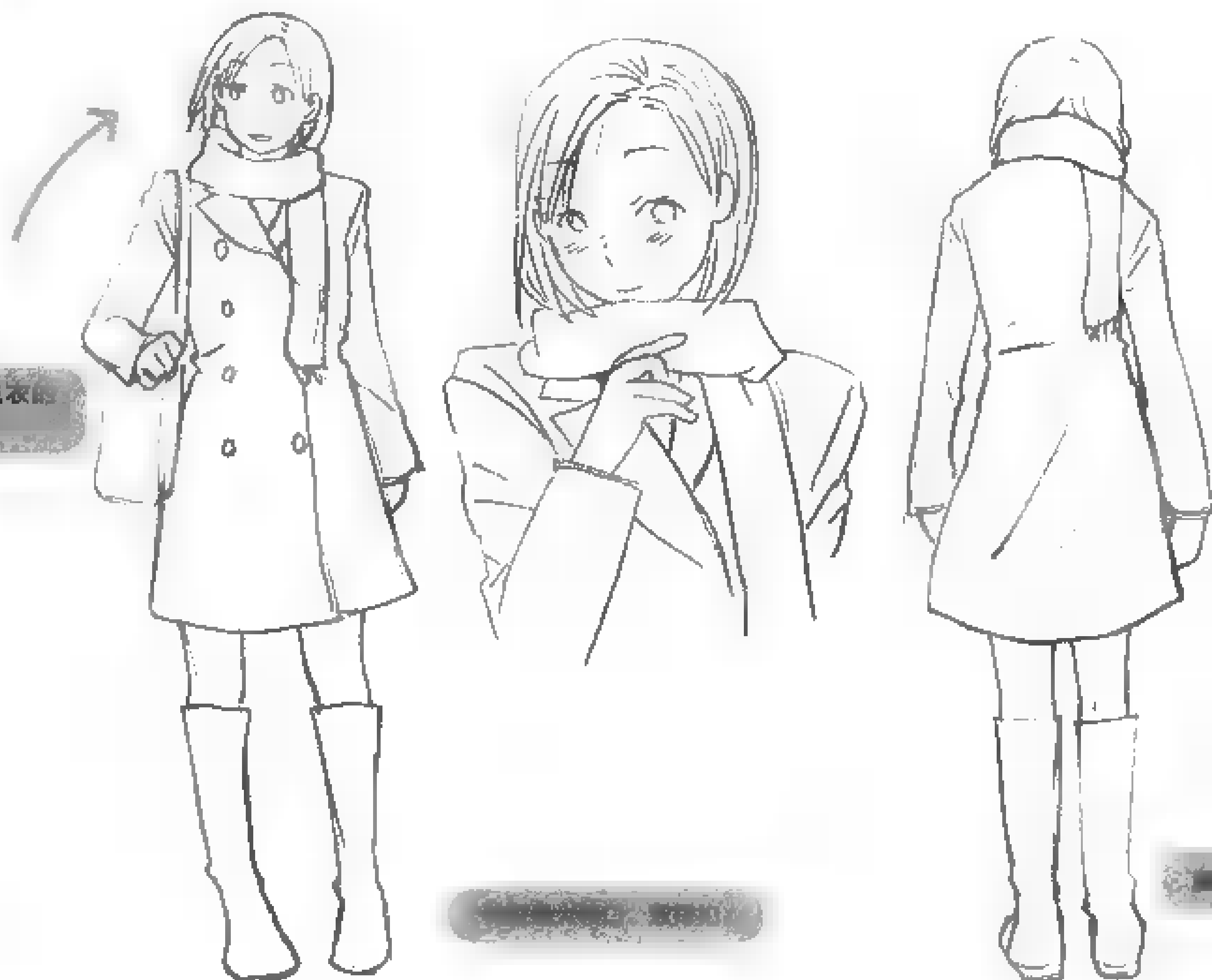
绘制天真俊秀的姑娘时，领子部分以不露脖子为好。相反，画已婚女性或是性感的女性人物时，则要让领子多露一些（领子开大一些）比较适合。

注意胸部的接缝要比西装还靠下。胸部和臀部不要画得太清楚。

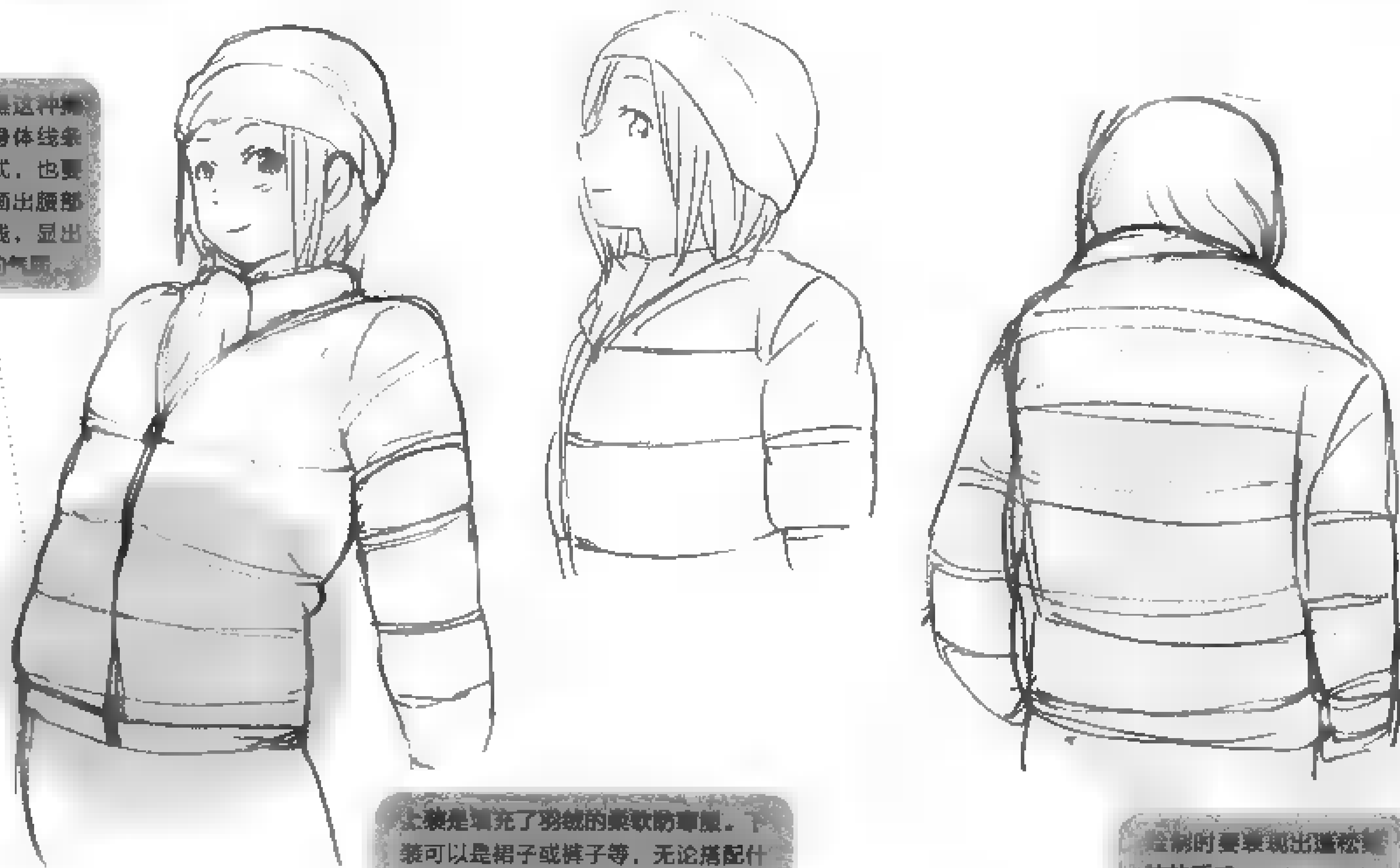
大衣・围巾

防寒[illegible]品基本都用的是厚厚的材质，绘制的时候要注意表现出材料的质感。另外，大衣的穿着方式和围巾的围法也能体现出人物的个性。

风衣外套

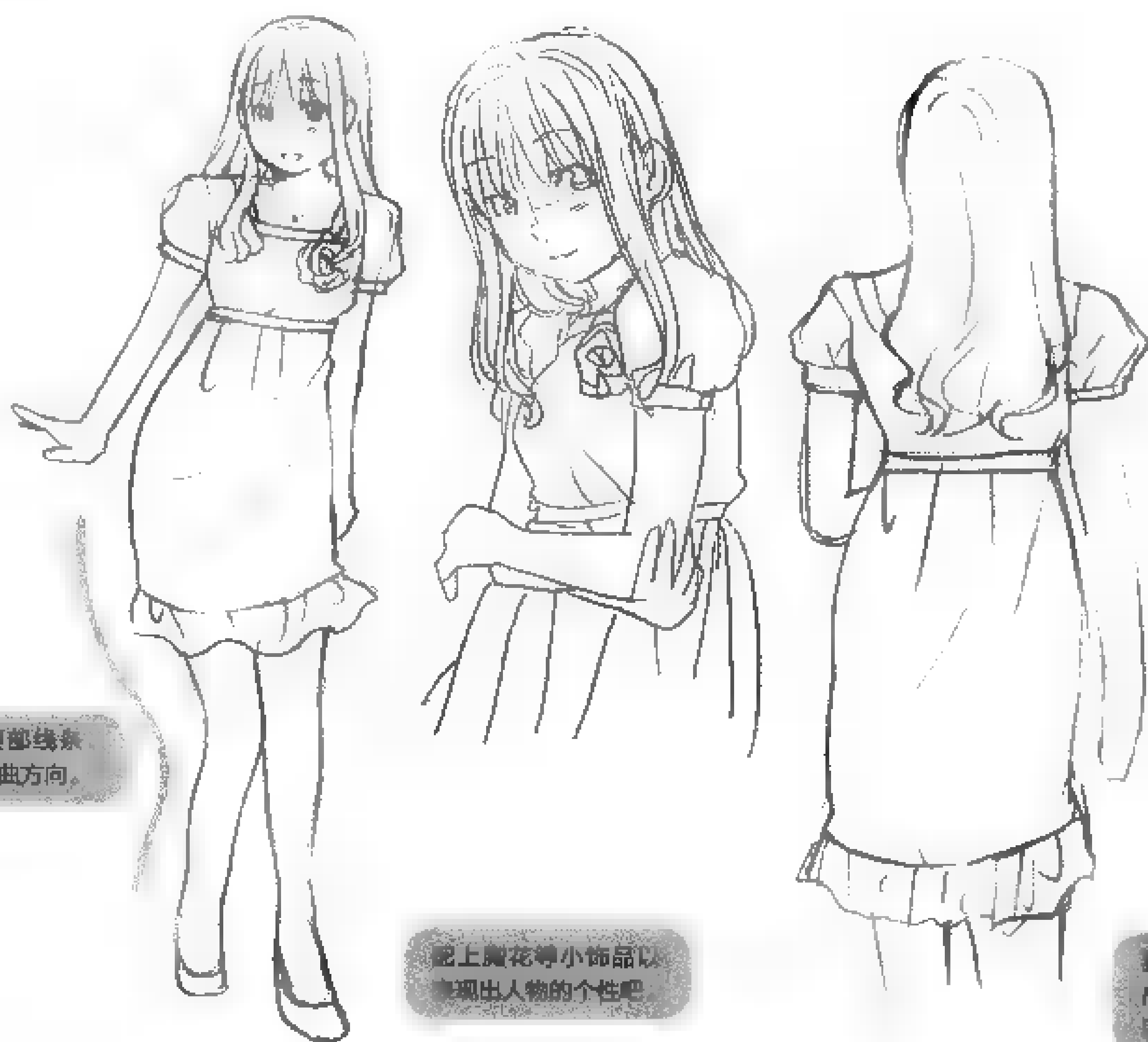


羽绒短外套



宴会装

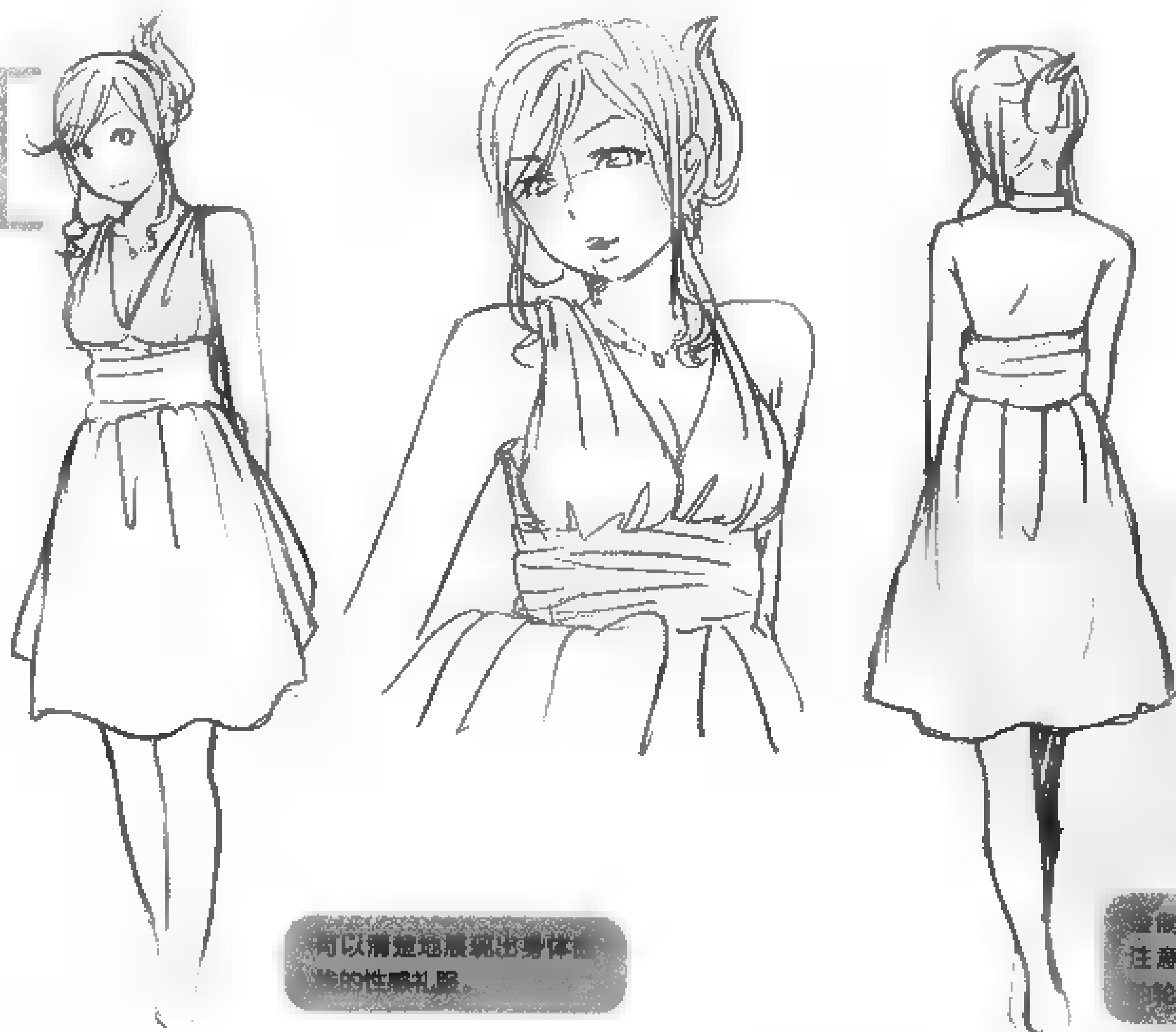
参加结婚典礼或商务聚会时，女性多穿着礼服，大家要根据时间、地点、场合为人物设计合适的服装。



要画好腰部线条、膝盖的弯曲方向。

配上胸花等小饰品以表现出人物的个性吧。

要一边观察礼服的整体感一边画，这样才容易取得平衡。



妆容和发型也要与礼服的样式相配合。

可以清楚地展现出身体曲线的性感礼服。

画侧裸背时，要注意画出肩胛骨的轮廓线。

运动装

运动装是参加体育课和俱乐部活动时常见的装束。运动装的灵活性是第一位的。上衣画得短小些，下装画得大一些，更能表现出运动感。





与男款运动装相比，女款运动装一般都比较修身。



网球裙的特征是具有大褶皱。请参考P130中有关照片临摹法的内容。



内衣・泳装

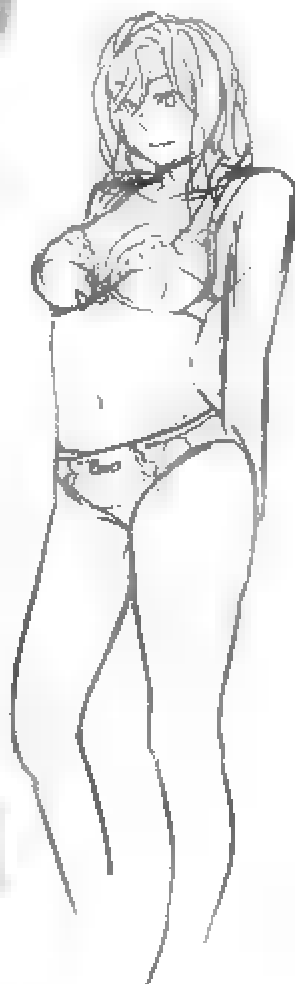
绘制女性角色时，内衣装束是不可缺少的。让我们一边观察各种类型的内衣，一边为人物选择适合的内衣款式吧。

女性的内衣





胸衣一般是用来调整胸型的。胸衣的设计多数比较复杂，但基本上是沿着胸部的线条设计的。



内裤多选用柔软的材料。对于性感型的女性，尝试选用蕾丝等能产生透明效果的材料来表现吧。

要注意绘制出胸部的立体感。

泳装的画法



与调整型内衣不同，泳装的特征是设计样式比较时髦。





和裙子上的

泳装的外形与内衣几乎一样，但没有调整胸型的作用，多为简单的款式，我们可以在图案和设计上多花些心思。

鞋子的画法

想要表现出人物的性格特征时，鞋子也是非常重要的一个方面。在这儿先回顾一下前面P50中有关“学习全身各部位的画法~脚~”的内容，然后练习各种鞋子的画法。

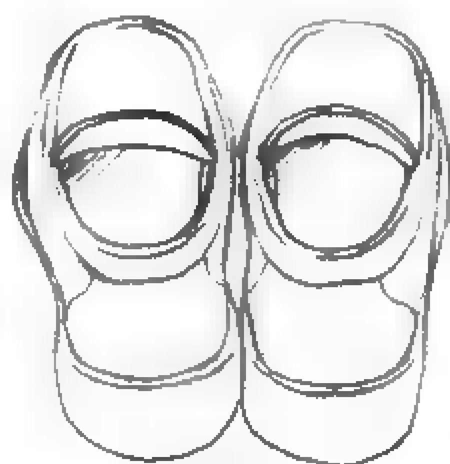
学生穿的乐福鞋



脚跟比光脚站着的要高起一点点。



乐福鞋是不会勒紧脚背的楦式形状。



适当地将部分脚跟包裹起来的设计。

搭配学生制服穿的皮革质地的乐福鞋，颜色几乎都是黑色或茶色，多数鞋跟较矮。

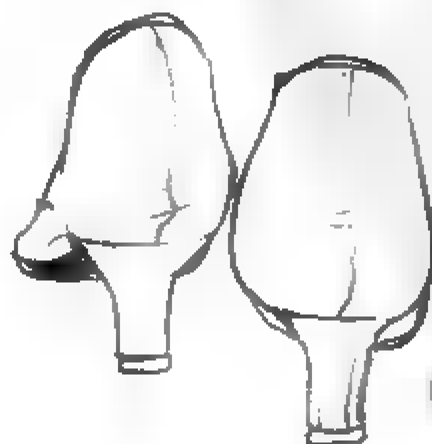
浅口皮鞋



多为能展示女性气质的细瘦型设计。材料有皮革、漆皮、布料等很多种类。

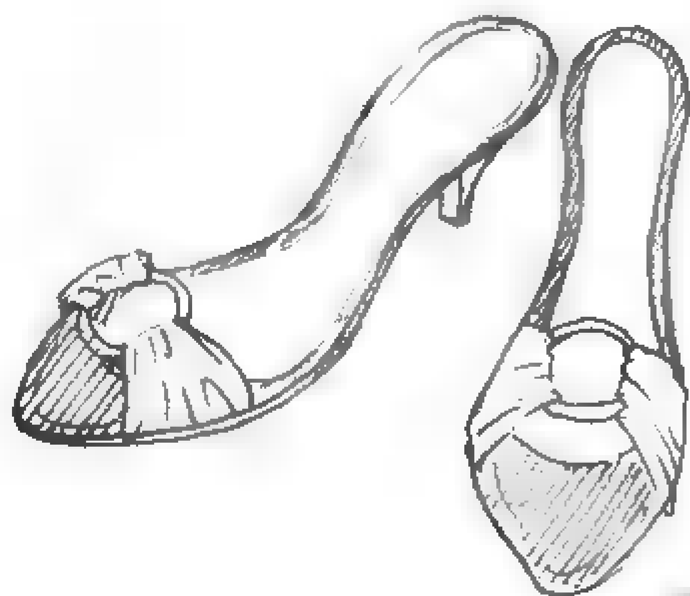


可以将脚尖和脚部线条优美地展现出来。



鞋尖的形状和鞋跟的粗细等细节处有各种各样的设计，与西装、宴会礼服、便装等几乎所有类型的衣服都能搭配。

凉拖



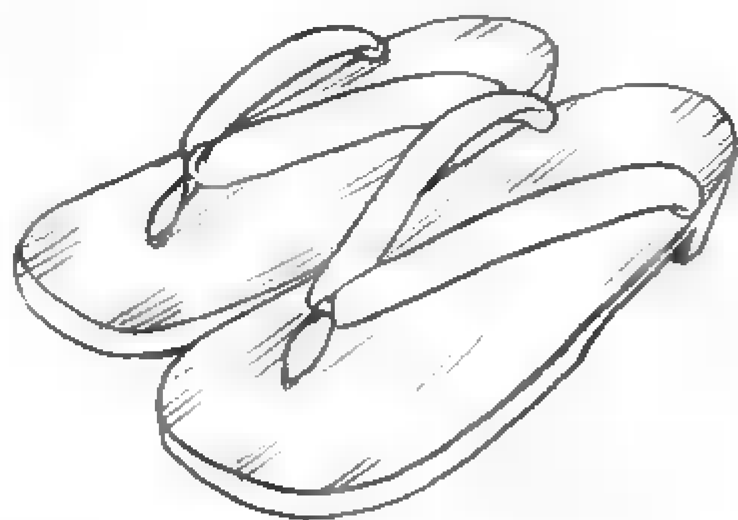
除了没有裹住脚跟外，与浅口皮鞋的形状几乎相同。



鞋跟多为细跟设计。

特征是脚踝处没有系带，轻便舒适，搭配裙装、裤装都可以。但另一方面要务必注意，凉拖是不适合搭配西装和礼服的。

木屐



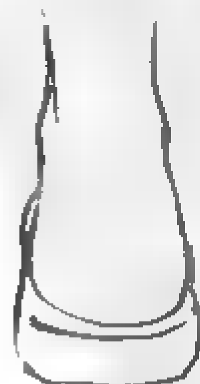
木屐有很多种，例如从脚跟到脚尖形成舒缓曲线的“右近木屐”和鞋底有两块齿的“二齿木屐”等。





注意夹住木屐带的脚趾头的画法。





“右近木屐”的脚跟部分比脚前部稍高，“二齿木屐”则是脚跟和脚前部一样高。

与和服、浴衣相搭配的鞋子是木屐，其特征是由木头制作而成。穿的时候是用拇趾和二趾夹住木屐带。

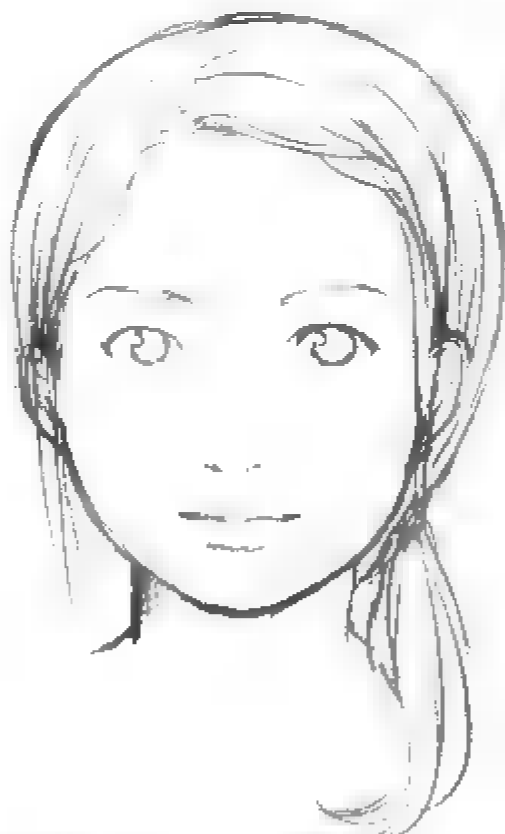
化妆的表现方法

化妆可以说是女性特有的活动。在漫画中，对于化妆和不化妆的人物，脸部的画法大不相同。本课中我们就一起练习化妆后女性脸部的表现方法吧。

化妆的效果

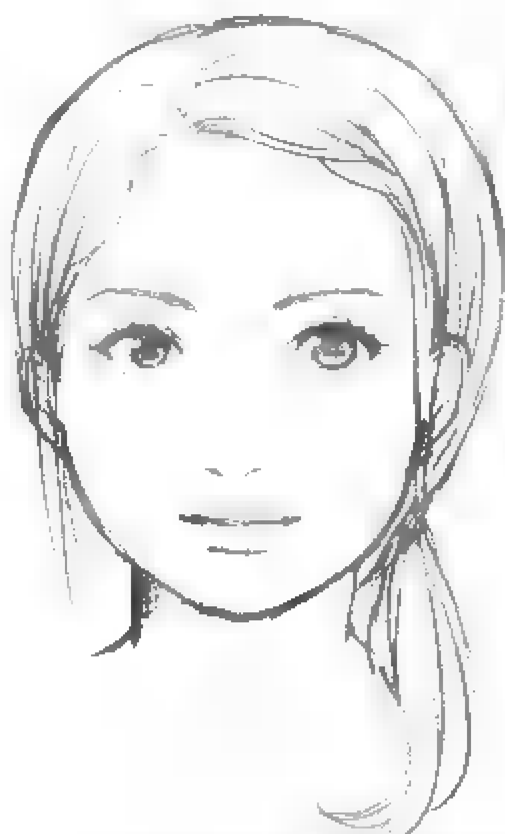
在已经做了变形处理的漫画中，绘制人物时很难区分出他们各自的特点。但其实与实际生活中化妆的效果一样，只要把重点部分描绘到位，就能大幅改变人物的形象。

素颜



绘制素颜的要点是眉毛和眼睛周围要尽可能描绘得淡一些。

化妆后



绘制化妆后女性脸部的要点是，画眉毛和眼睛周围时要用厚重而浓重的线条来描绘。

妆容的浓淡

淡妆



眼线要轻描，睫毛也不要画得太夸张。

浓妆



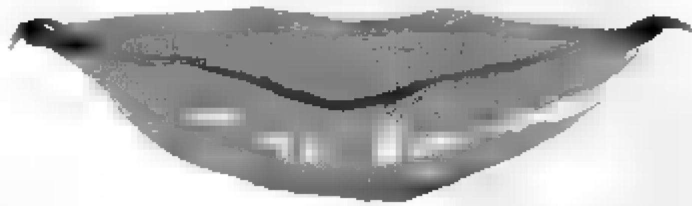
加了假睫毛，涂了浓重的睫毛膏的浓妆，再把眼线描得浓重一些吧。

自然的唇妆



仅仅涂了一层薄薄的唇彩、唇膏的样子。要表现出嘴唇的光泽和弹性。

浓唇妆

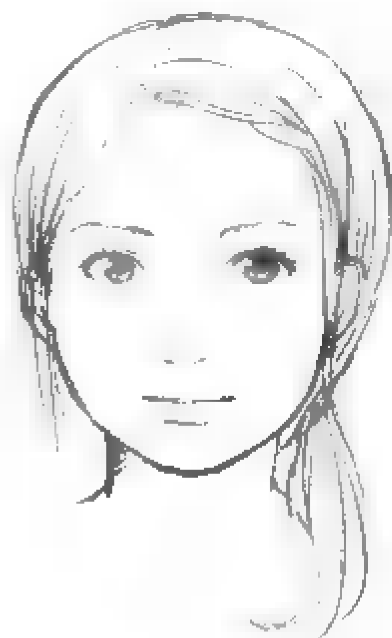


涂了浓重颜色的口红的嘴唇，注意要画出清晰的轮廓线。

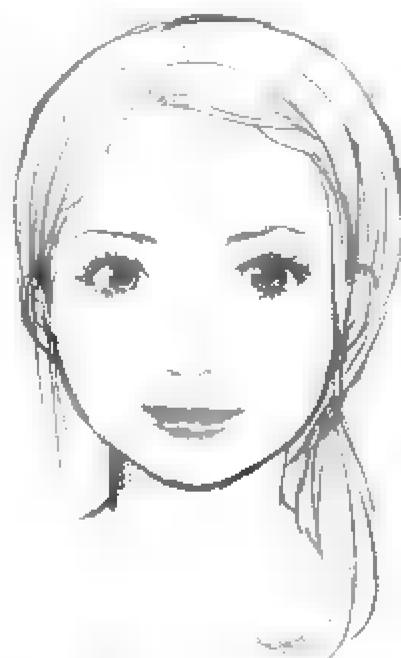
各种妆容

根据人物性格、年龄、职业、场景的不同，所化妆容的类型也不同。下面我们就一起分步练习各种妆容的不同画法吧。

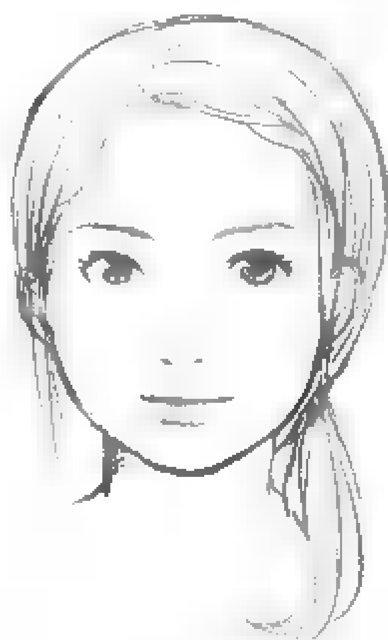
女高中生的重点妆



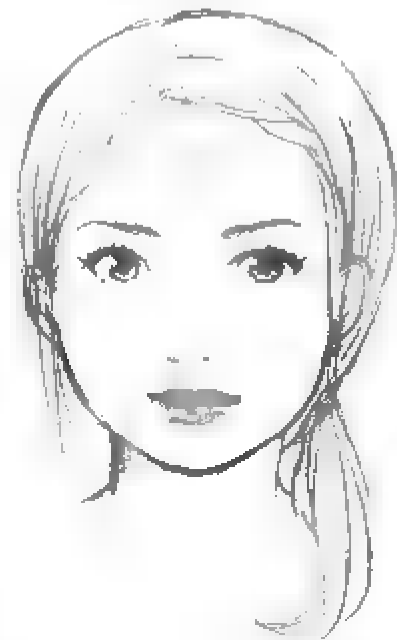
派对上的的美艳妆



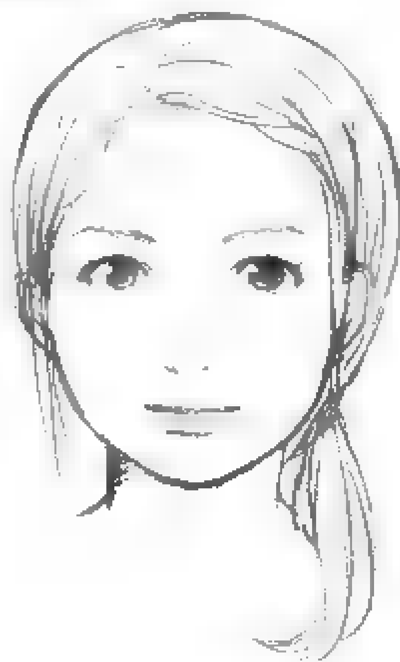
酒家女的浓艳妆



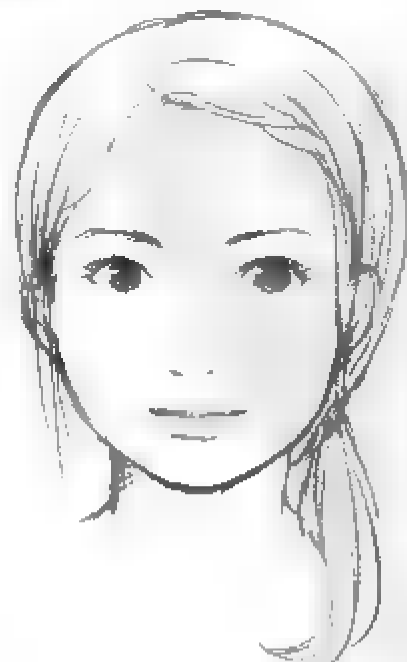
可爱的眼角下垂妆



职场女性的整洁妆



休闲的淡妆



漫画中出场的人物类型各异。本课中将向大家介绍各种漫画角色的不同画法。请大家掌握各种角色的绘制要点，开拓一下想要绘制的人物的范围吧。

外国人

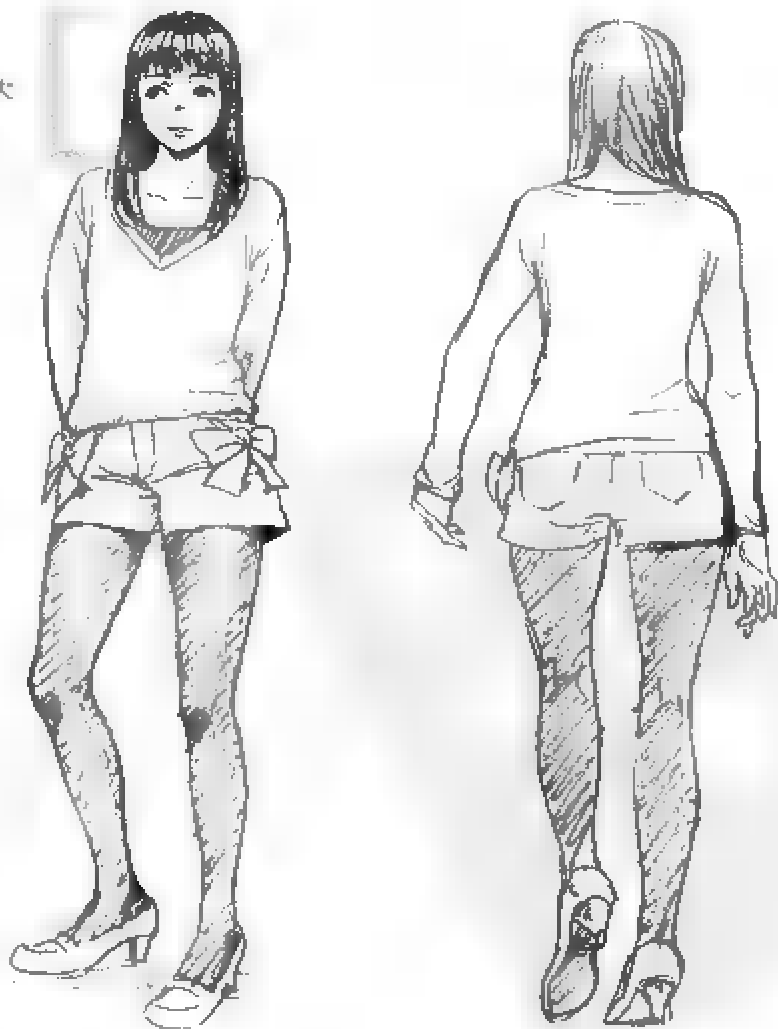




外国人五官立体、轮廓深邃。与日本人相比头部前后较长，横向窄，所以其特征是从正面角度看时头部较小。

日本人



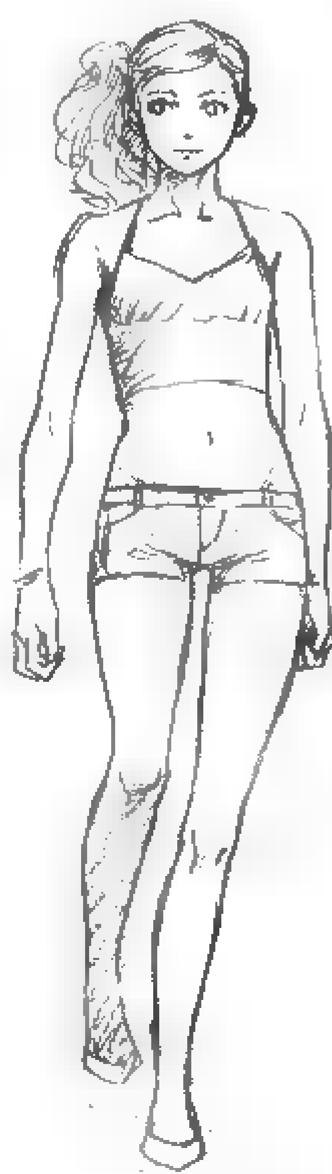


日本人五官不够立体，以平■的脸型居多。另外，头部横向较宽，多数是从头顶开始几乎就是垂直下来的“绝壁型”脸型。与外国人相比，面部的五官比例更接近儿童。

纤细的体型



绘制的要点是肩膀上要凸显出骨头。





肌肉和脂肪量很少的体型。特别是胸部脂肪少，所以显得很消瘦，胸部看起来比较单薄。人物身高高的话，手脚也要相应地画得长一些，绘制成纤细的体型。

丰满的体型







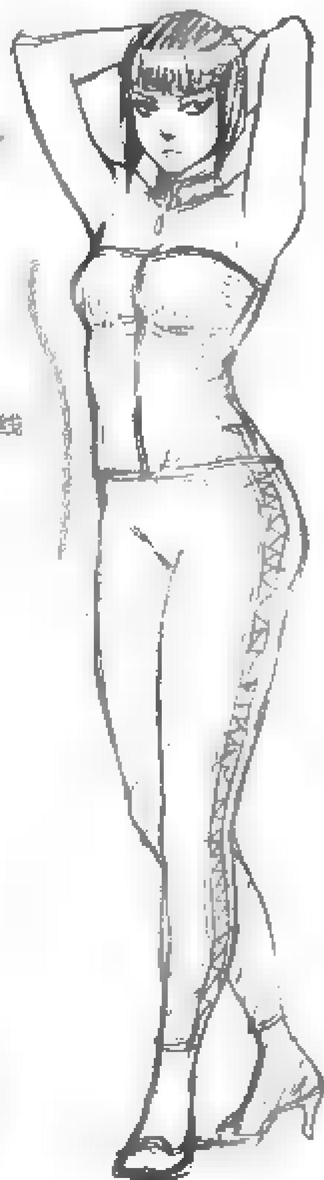
绘制的要点是腰部周围的圆润感和臀部到大腿之间的线条走向。

全身都充满肉感的体型。特别是脸部、颈部周围、手臂、腰部、臀部、大腿上都有肌肉和脂肪附着，要画出圆润感的柔和线条。

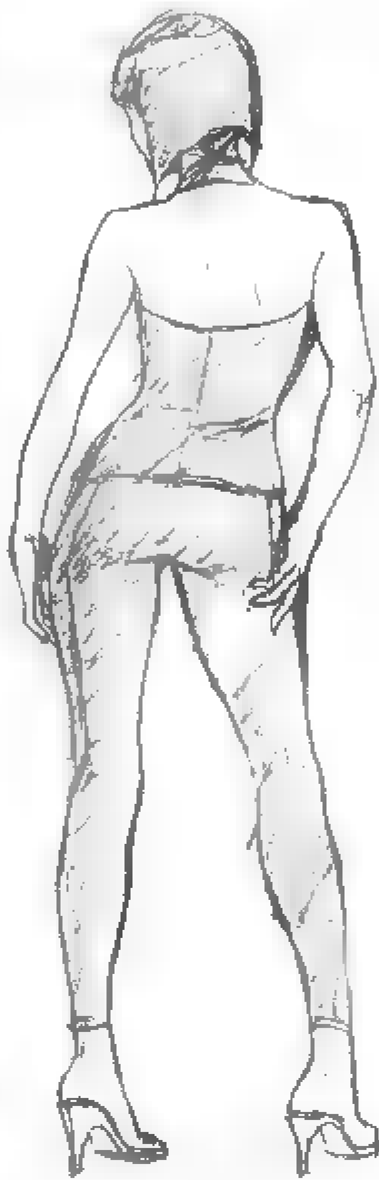
反派人物



目光尖锐犀利

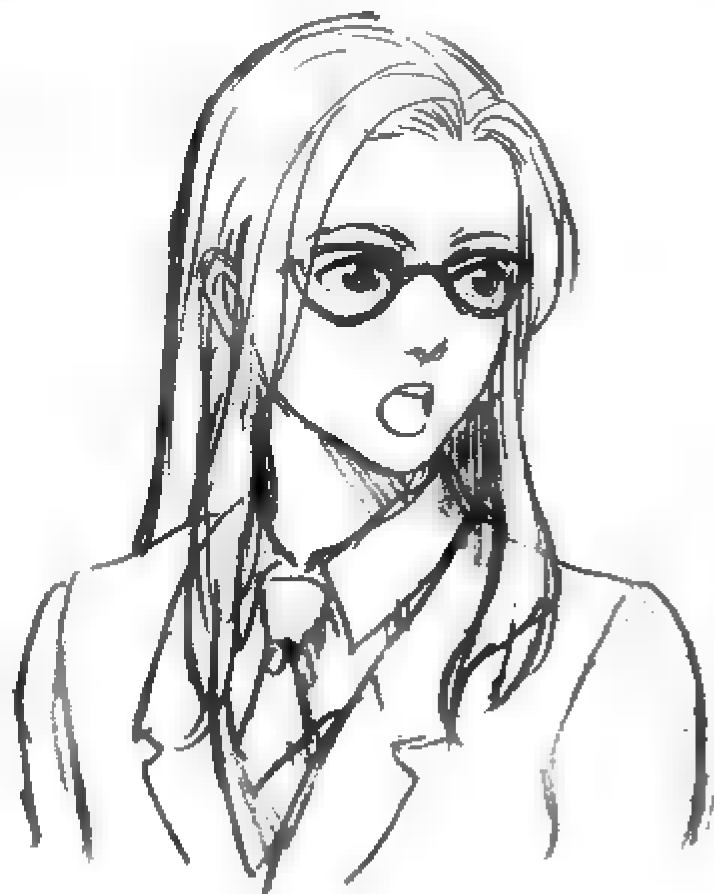


为人物设计出凸显身体线条的衣服。



将眉毛和眼睛画得向上牵引，鼻梁画得高而细，嘴唇画薄，等等，仅通过对面部五官的刻画就可以制造出反派人物的经典表情。也可以利用衣着和饰品来制造出角色的奸诈感。

优等生





深蓝色的长筒袜是优等生角色的必备配饰。



黑发和眼镜是表现优等生的经典装饰。不过分的时尚装扮和整齐的制服可以给人认真勤恳的感觉。

名媛



太阳镜是名媛外出时的必备配饰。







高贵感是名媛的特征。妆容不能仅仅是浓重，还要给人脱俗、高贵的印象。眼角和嘴角部分最好能画出沉稳的表情。

酒吧女



露肩礼服是酒吧女最基本的着装。



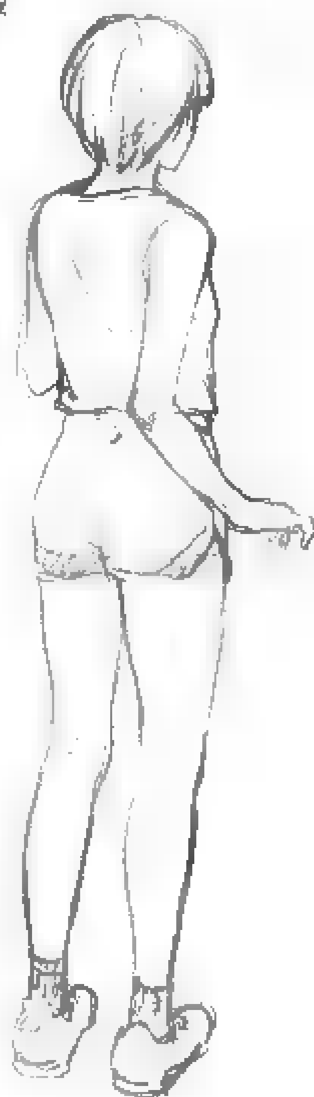


工作时多在夜里，所以衣服裸露的部分也比较多，绘制出性感的衣服吧。眼角和嘴角的妆尤其地浓。将头发画成卷发，绘制出华丽的感觉。

体育部成员型



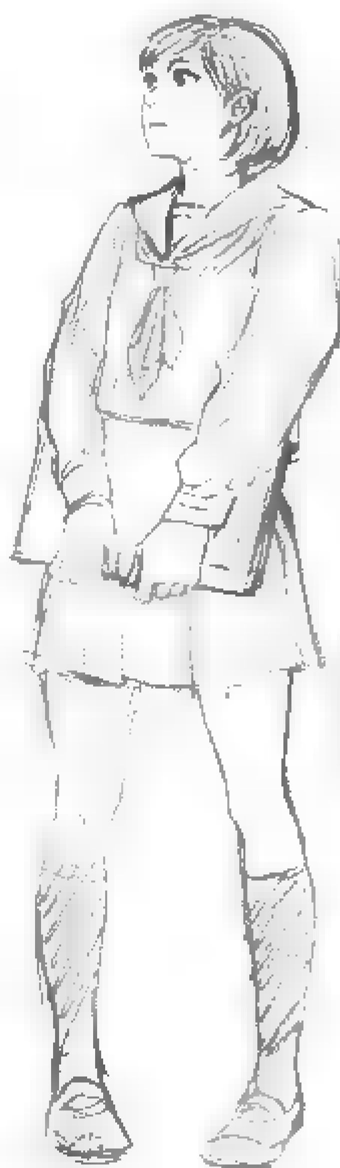




素颜加短发，再加上便于活动的服装是体育俱乐部成员[illegible]普遍的形象。有的专注于运动，有的学习和运动全能，有的是活动俱乐部的明星，尝试画出这些各种各样的形象吧。

学生干部型







多为刚毅的、认真的形象。为了描绘出无所畏惧、堂堂正正的气场，通常会将人物[illegible]成昂头挺胸的富有朝气的形象。给人物搭配上眼镜和班级日志等道具，效果也不错。

萝莉型





有着比实际年龄更年轻的面容。最好将眼睛的位置画在面部中心附近，将黑眼珠部分画得大一些。体型娇小精致，动作带着点孩子般的可爱气。

帅气男生型





这类角色有的身材高挑，目光锐利，给人哥哥一样的感觉；有的个子矮，气质温柔，但可爱的阳光型男孩。无论哪种类型，身材都很瘦削，胸部和腰部的凹凸感也不明显。

幻想系

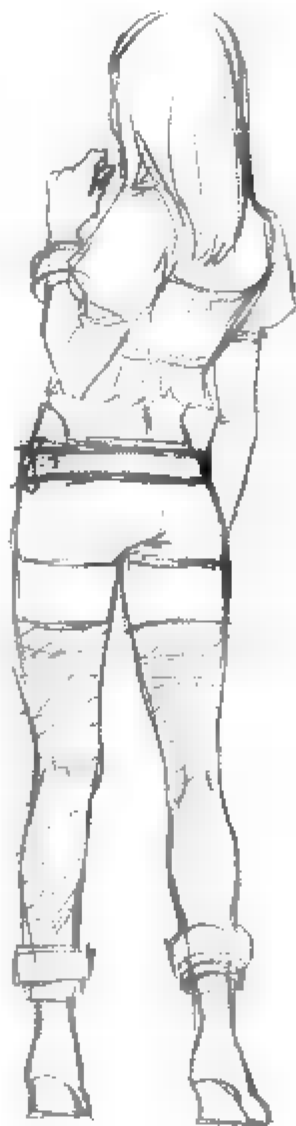
在冒险和魔法为主线的架空世界里登场的角色，魔术师、冒险者、王国的公主、女勇士等都是幻想系的角色。故事背景不同，登场人物也各不相同。

女勇士



在轻便的战服中加入一些女性元素。





魔法使者





通过对耳朵和衣服的描绘制造出幻想的氛围。



科幻系

存在于未来世界和科技发达的世界中的角色。用现实世界不存在的奇特衣着和各种高科技道具来表现她们吧。

活泼型



可以从日常的衣服中寻找灵感，比如在水手服领子的基础上进一步展开设计。





性感型



综合考虑功能性和角色所处的背景环境因素，设计出具有独创性的服装吧。





在第2章的最后，我们就来介绍一下各类职业人物的衣着和动作。以本课中详细的设定为参考，让自己画的人物角色更具特色吧！

护士

现在很多护士已不佩戴护士帽了。



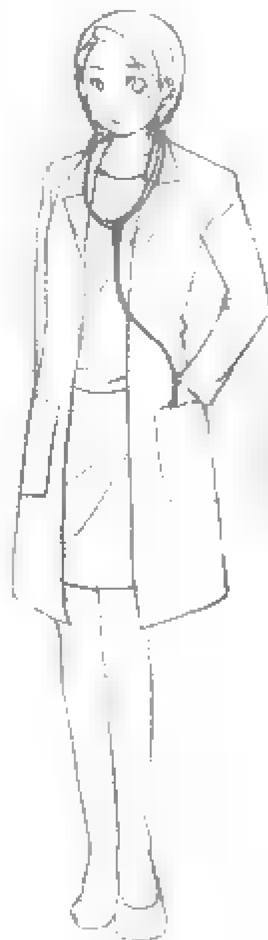




白色的护士服、护士鞋和护士帽是最普遍的组合。护士服有裙装和裤装两种。为了不妨碍工作，头发被整齐利落地扎了起来，绘制时要表现出清爽整洁的感觉。

女医生







标志性的装扮是白大褂和听诊器。注意白大褂的领子和衣服长度。内层的衣服穿什么要根据人物来设定。

飞机乘务员







标志性装饰物是脖子上围的极具华丽的丝巾。最重要的是整洁的形象，所以要将头发整齐地盘起。最后要给人物配以精致的妆容。

巴士引导员





巴士引导员的标志性装扮是与制服搭配的帽子、白手套和话筒。"请看右手边"是她们的代表性姿势。绘制时要表现出充满朝气、快乐的样子。

军官







陆军自卫队、海军自卫队、航空自卫队的制服款式各不相同。主要的制服包括平日穿着的日常制服、正式场合穿着的礼服、出勤执行防卫、警卫任务时穿着的武装制服等。画的时候要注意人物的姿势和表情。

警官







西装夹克上衣配领带、裙子的组合是女警官的正装制服。根据职务的不同，也有穿着裙裤或长裤的。发型和妆容恰到好处，不能画得很夸张。

教师







根据学校和角色性格的不同来选择西装、运动装、轻便装等不同类型的服装。根据教授科目的不同，有的也会穿着白大褂或是系上围裙。

幼儿园保育员

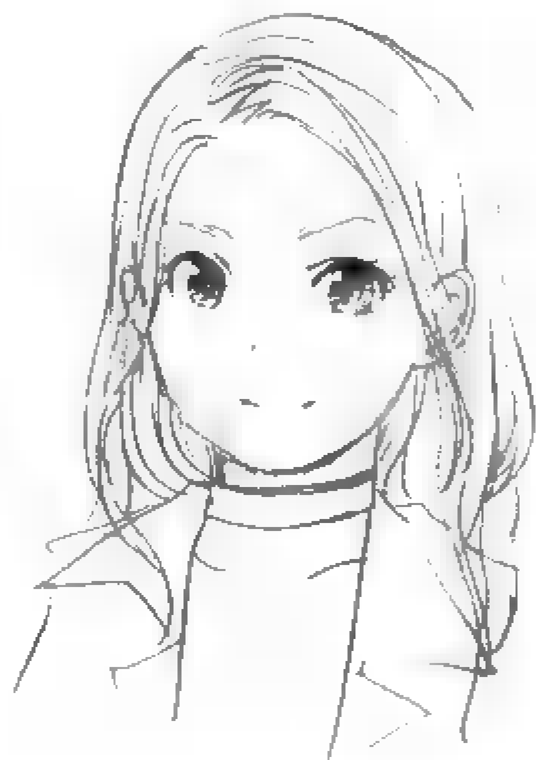






多穿着利于活动的衣服，并系上围裙。[illegible]为是照顾小孩子的，所以[illegible]将表情画得温柔些，并[illegible]出干劲十足的样子。

赛车宝贝





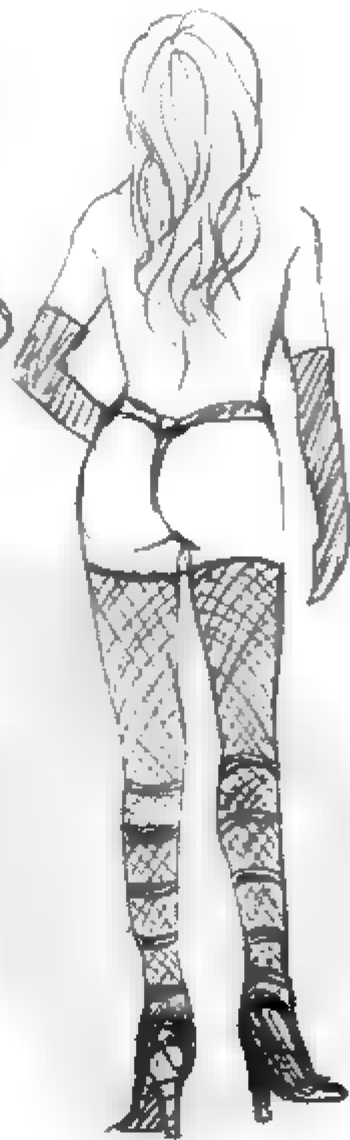


为赛车比赛增添光彩的赛车场美女。以前的固定着装是露腿紧身衣。但现在也会采用迷你裙、热裤以及角色扮演等多种多样的服装。

性感女王

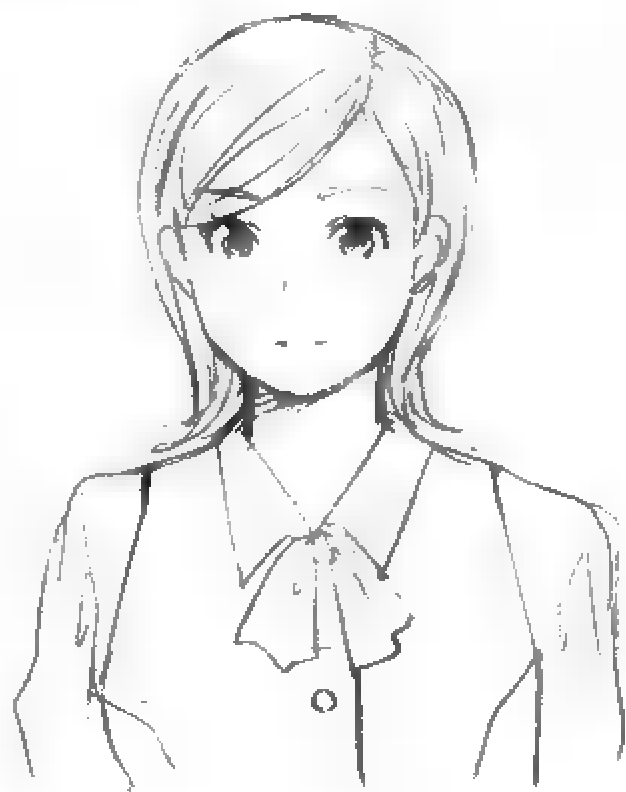




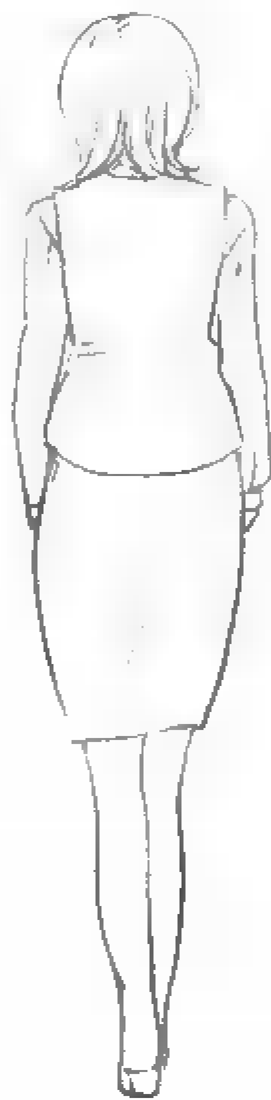


又被称为“女主人”。有的也穿皮革等材质的黑色束缚衣。鞭子和细高跟鞋等都是常见的道具。

前台接待员





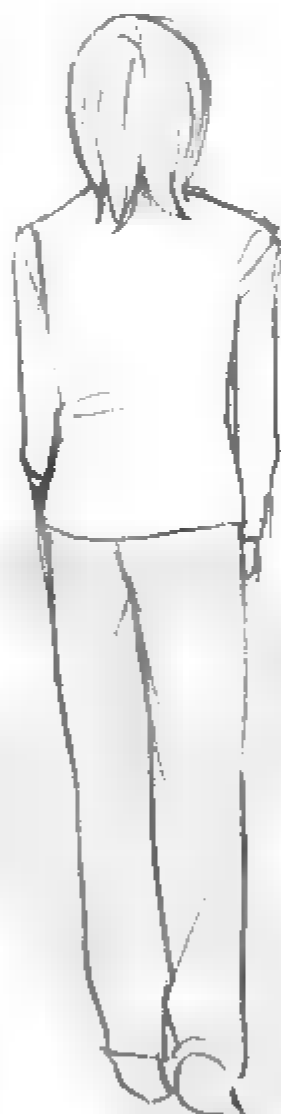


这个角色可以说是公司和百货商店的代表性形象。妆容和发型等要体现出整洁、高雅的气质。根据工作场所和职位的不同，着装可分为西服套装和制服等很多种类。

职场女性





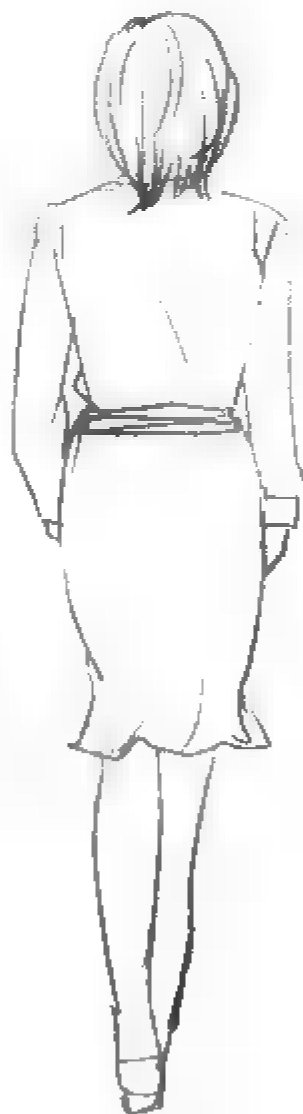


干劲十足地处理工作的企业战士。这类人物又可以分为一心工作的工作狂和时尚、事业两不误这两种类型。因为经验丰富，所以年龄也会稍大。绘制时要画出人物活泼的感觉。

女社长





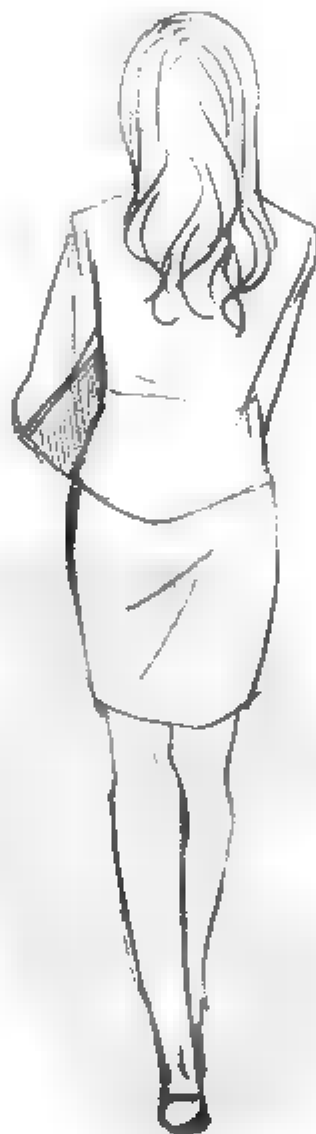


妆容、西装、饰品等都要表现出品质感。因为是管理层人士，所以动作和气场都要传达出威信，通常身旁会跟着秘书。

秘书







秘书通常会跟随在公司的高层领导和政治家身边，做助理工作。画的时候注意装扮不能太过华丽，而要表现出高雅的气质。也可以给人物搭配上记事本和笔记本电脑等小道具。

舞姬

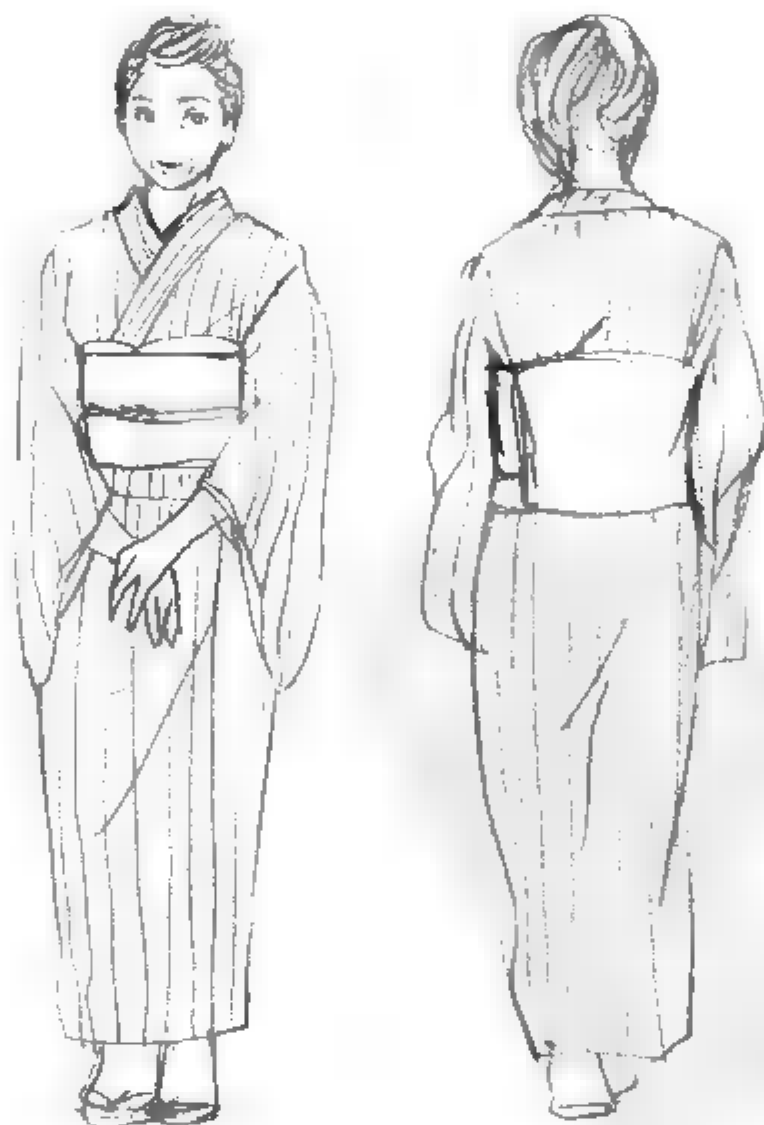




舞妓指的是处于“见习艺妓”等级的女性，年龄在20岁左右。腰带一端长长地垂下，叫做“垂带”，与华丽的长衣袖和木屐搭配穿着。将脸涂成白色的独特化妆方法和插花朵发簪的和式发型都是人物形象的特点。

女掌柜



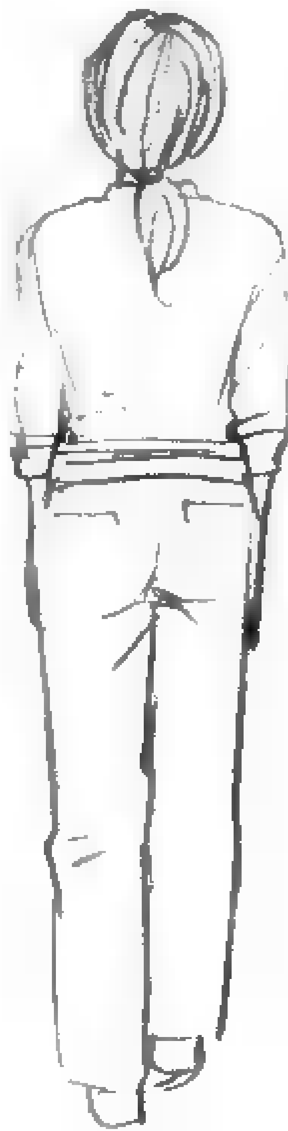


掌管旅馆或料理店的女性。要表现出身着合身的和服，笑容可掬地迎接客人的形象。妆容和动作都要给人优质感。

女主厨





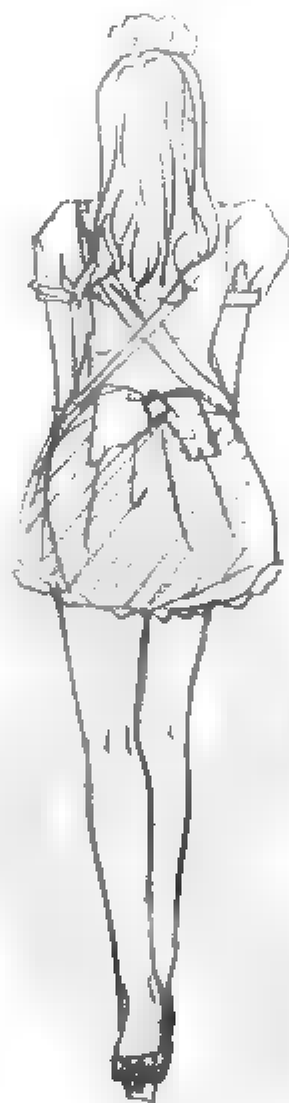


女厨师服与男厨的一样。根据场所的不同，厨师帽和方巾等衣着的样式也各种各样。拥有自然的妆容，头发整齐利落地束起来。

女侍者







迷你短裙加围裙是普遍的装束。有的店也会选用独特的颜色和款式的衣服。妆容不要画得太过华丽。

Chapter 3

临摹照片篇

Lesson 1 模特站姿

试着画出让女性看起来很美的“模特站姿”。画的时候注意要让下巴收紧，背部挺直，身体呈现S型曲线。挺胸的姿势不仅适用于模特，在画强硬派女性角色时也可以用到。所以如果想要表现出角色的个性，也可以尝试采用这个姿势。

模特站姿

①准备照片

在准备好的照片上画上基准线。纵向也画出一条线，比起画竖直的正中线，沿着脊柱活动方向的线条要更好些。



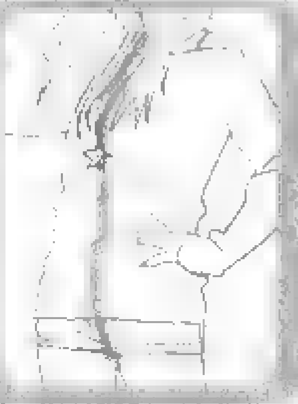
②画出写实素描

特别要看清腰部扭转的样子（倾斜的样子）再来画。骨盆的角度和腿的朝向也要注意到。



POINT

不仅是"模特站姿"，胸部后仰或扭腰的姿势都是能赋予人物个性的画法之一。体型性感的人物形象可以用强调出腰身和胸部的姿势来表现。另外，绘制性格温顺的角色时，可以将身体的活动方向稍偏向内侧。



③变形为漫画人物

将写实素描做进一步的变形处理。可以改变视线和表情来制造出各种各样的表情。



照片素材1





以俯视角度绘制的模特站姿。画出眼珠向上瞪大的样子来表现人物的可爱。

Lesson 2 喝饮料

图中是坐着喝饮料的画面。请一边回顾P61有关俯视画法的内容一边来画。握着饮料瓶的手部动作请参考P46中手部的画法。

喝饮料

①准备照片

在照片上画上基准线。因为是稍偏俯视的角度，所以画的时候要想象着身体的立体感。

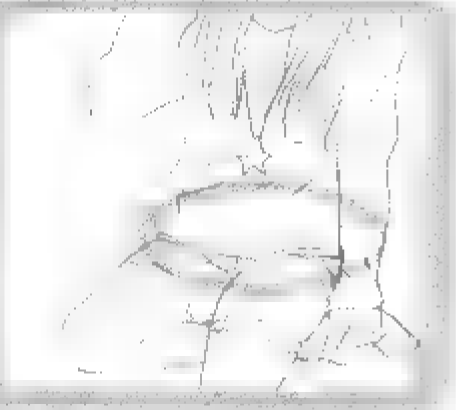
②画出写实素描

画的时候要注意肩膀和腰部的倾斜度及重心的位置。



POINT

这张图片中肩、腰、膝、脚等很多身体的部分都处于弯曲状态。请关注关节部分，理解了关节的弯曲要点后再来画。特别是要理解腰部的动作是以"扭动"为根本的。上半身和下半身的转向不同，观察好再画。



③变形为漫画人物

将写实素描中的人物变形处理成漫画人物形象。根据场景的需要，尝试改变人物的表情，如向上瞪大眼睛等。

照片素材2







从正侧面角度的描绘。注意脸的倾斜方式。

Lesson 3 穿鞋

本课选择的是出门前在玄关处穿鞋的场面。注意身体的重心要位于支撑体重的那只脚上。边画出纵向的中心线边仔细绘制。

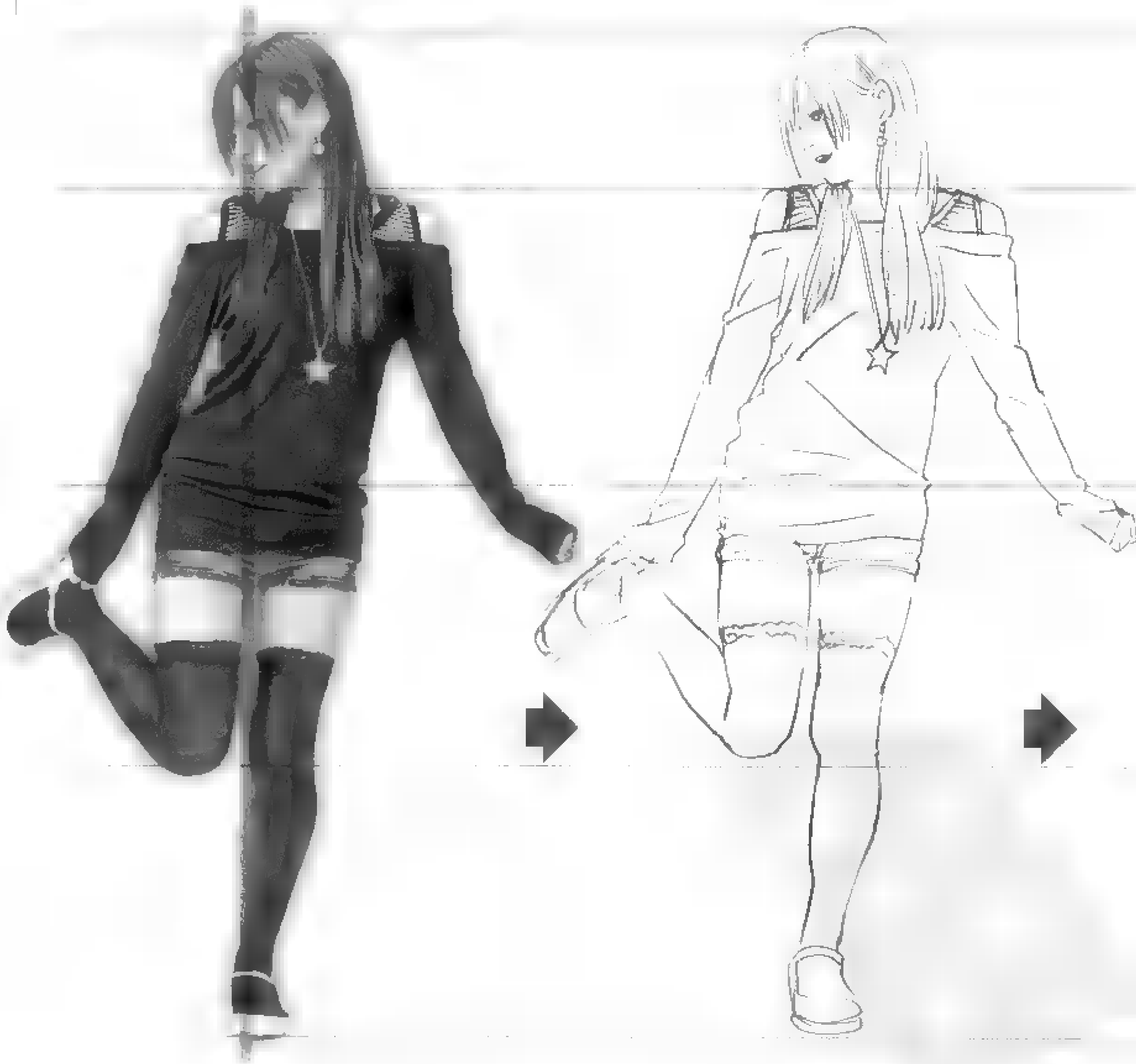
穿鞋

①准备照片

在照片上画上基准线。因为画面中人物的平衡感很重要，所以要把纵向的中心线画精确。

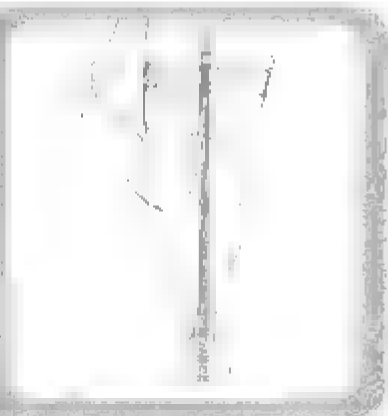
②画出写实素描

给头、肩、腰、膝、脚踝等重点部位都画出基准轮廓的话，绘制起来就容易些了。



POINT

画好这个画面的关键是取好重心。支撑身体的起轴心作用的腿（模特的左腿）的触地点越接近中心线，就越能表现出有平衡感的画面。



照片素材 2



③变形为漫画人物

在绘制表情和平衡感时，也可以加入一些夸张的动作。





试着表现出一下失去了身体平衡而显得慌慌张张的场面。汗珠符号的应用会给画面增添生动的效果。

用手机通话

本课绘制的是正在用手机很开心地聊天的女孩儿。请大家一边想象着握着手机的手部、放松的姿势、表情等现场情况，一边描绘出这个形象。

用手机通话

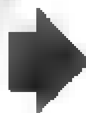
①准备照片

在准备好的照片上画出基准轮廓线。请找准上扬的脸和朝向正面的身体之间的平衡感。

②画出写实素描

上扬的脸很难描绘，所以请特别注意观察下巴部分的样子再来绘制。







POINT

脸是全身当中凹凸最明显的部位。因此，根据角度的不同画法也变化很大。特别像示例图中的人物的向上扬的脸部，眼、鼻、口都与正脸的情况差别很大。所以在画的时候一定要边想象着脸是一个立体的部位。



照片素材 2



③变形为漫画人物

将写实素描中的形象变形处理成漫画人物形象。也试着练习下反方向的画面。





手托着腮部，表现出很快乐的样子。试着给人物设计出各种表情。

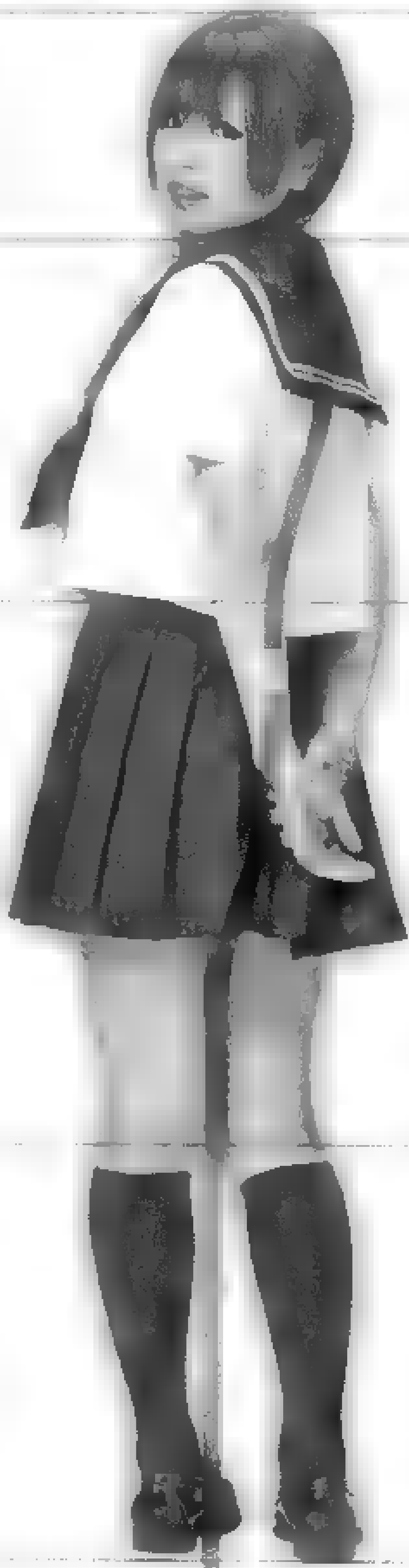
转身回眸

本课选择的是只转上半身将脸转向这边的姿势。要注意，这个动作虽然简单，但由于上半身和下半身的动作不同，如果弄错了身体的扭转方向，会使画面很不自然。

转身回眸

①准备照片

画出基准轮廓线。在上半身和下半身分别取一条中心线，再绘制就比较容易了。



②画出写实素描

腰部的“扭转”动作被衣服挡住所以看不到。在画的时候要一边想象着人体的骨骼结构。



POINT

头、上半身、腰、下半身各自朝不同的方向，要注意不要使动作显得不自然。另外，要认真观察好朝里的那个脚尖的样子再绘制。

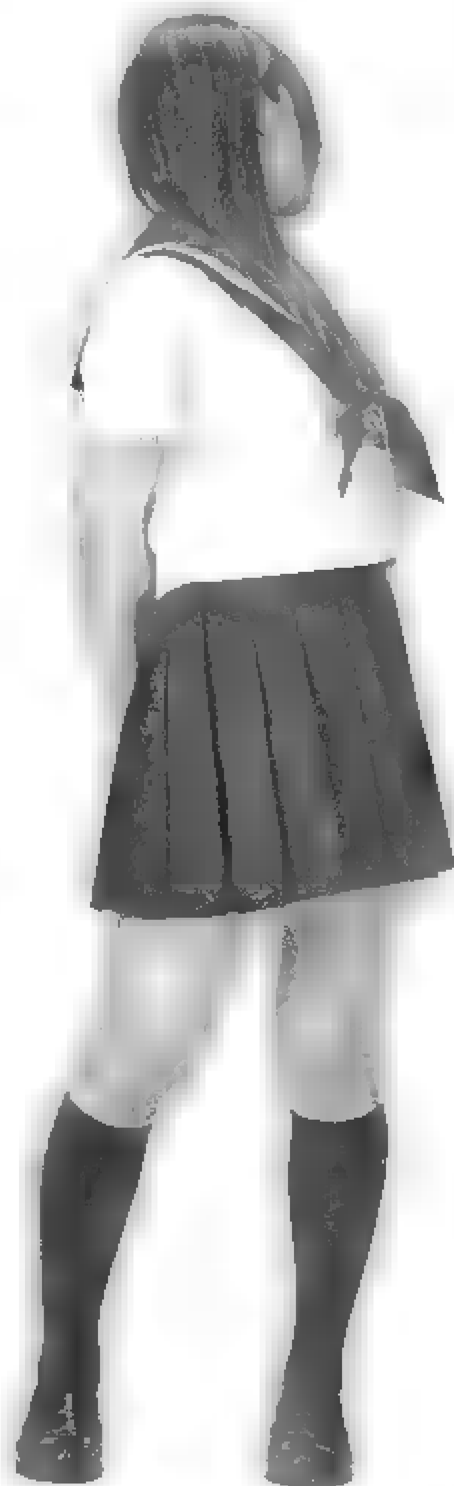


③变形为漫画人物

细致地琢磨人物的表情，将写实素描变形成漫画角色形象。



照片素材2





风吹过来的场景。参考前面介绍裙子和头发画法的章节来绘制。

穿袜子

本课选择的是女孩穿袜子的场面。仔细捕捉身体的弯曲方向和手脚活动的样子来画。重心在腰部周围，所以可以一边画出纵向的中线一边来描绘。

穿袜子

①准备照片

画出基准轮廓线。在上半身和下半身分别加上纵向中心线，仔细观察身体的动作。



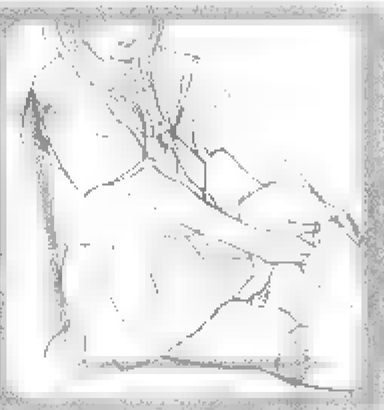
②画出写实素描

仔细观察伸展开的手臂和弯曲的腿再画。



POINT

比起腿竖立向前坐着的姿势，这个姿势时的身体平衡不太稳定。虽然坐在地面上，但身体是以腰部为轴心形成了跷跷板的状态。有些场景中人物接下来会顺势像跷跷板一样向后仰倒。类似的练习可以多做一些，使自己能够掌握各种场面的画法。







近景部分的脚要画得大一些，以强调出透视的表现方法。

③变形为漫画人物

将写实素描变形处理成漫画人物形象。同时也练习一下裙子的画法。



Lesson 7 手拿球拍的预备姿势

本课选择的是手拿网球拍的预备姿势。注意握拍子的手的形态和将腰部重心放低的姿势。这样的动作使得衣服的变化也会相应增多，所以要一边想象着做各种动作时相应的衣服的样子一边来画。

手拿球拍的预备姿势

①准备照片

画出基准轮廓线，再添加上纵向的中心线，仔细把握好左右身体的平衡感。

②画出写实素描

身体微微前倾。画的时候要仔细观察好肩部、腰部和膝盖的样子。



POINT

这是打网球时最基本的接拍预备姿势。双脚打开与肩同宽，微微抬起脚跟，将身体的重量都压在脚尖上，腰部下蹲。像这样将腰部向正下方蹲低，以降低重心，来保持身体稳定的姿势在很多运动中都会应用到，所以请一定要好好练习。

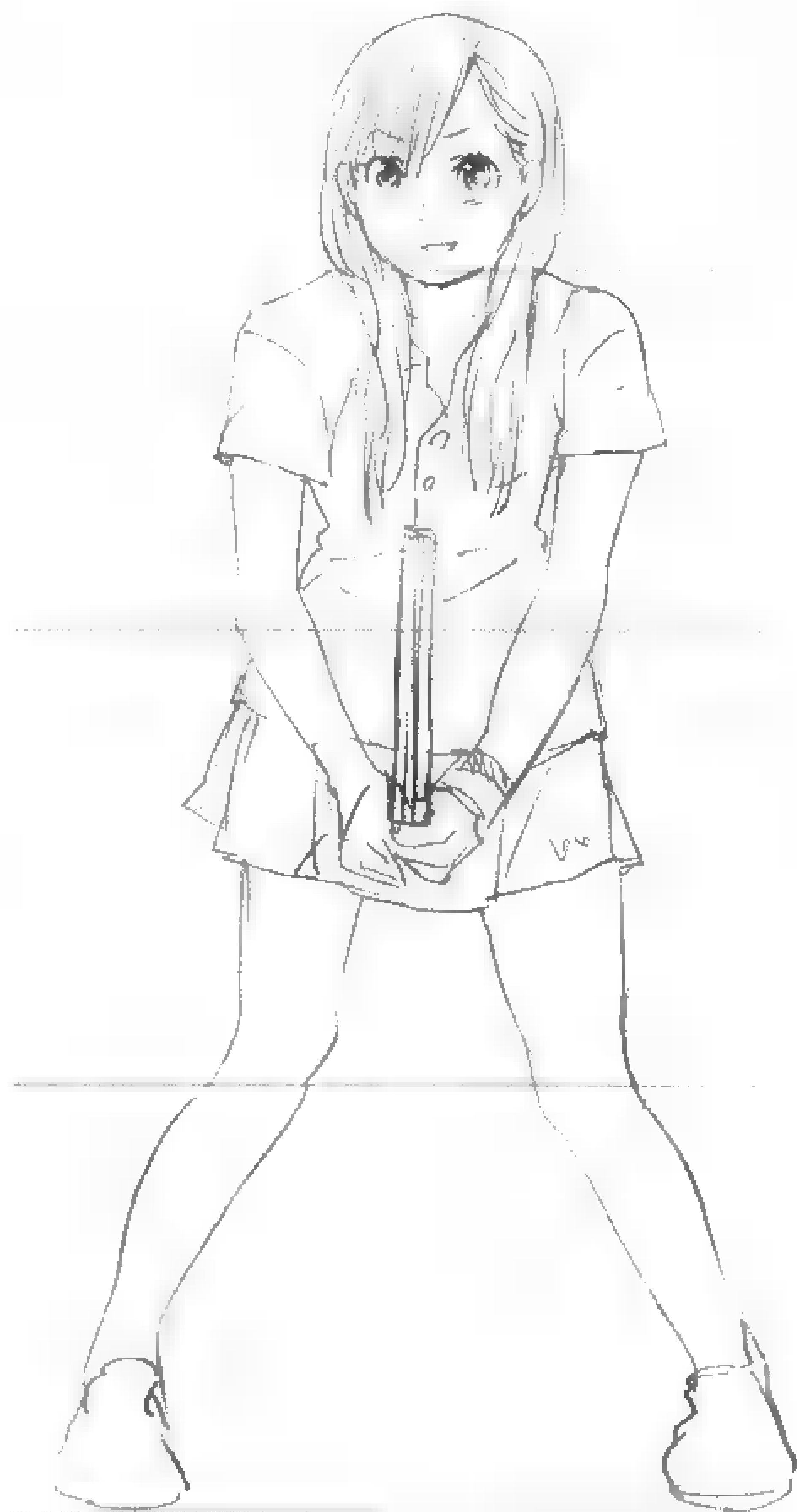


照片素材2



③变形为漫画人物

注意重心的位置在身体前侧。服装和面部表情也要用心画好。





从背后看到的场景。处在近景位置的臀部画得大一些的话，就成了强调透视感的表现方法。

本课中绘制的是单膝跪地系鞋带的画面。因为身体向前倾斜，所以重心集中在立着的膝盖到脚尖之间的位置。这是一种将弯腰姿势和下半身的画法、手部的动作等很多复杂的动作组合到一起的姿势。

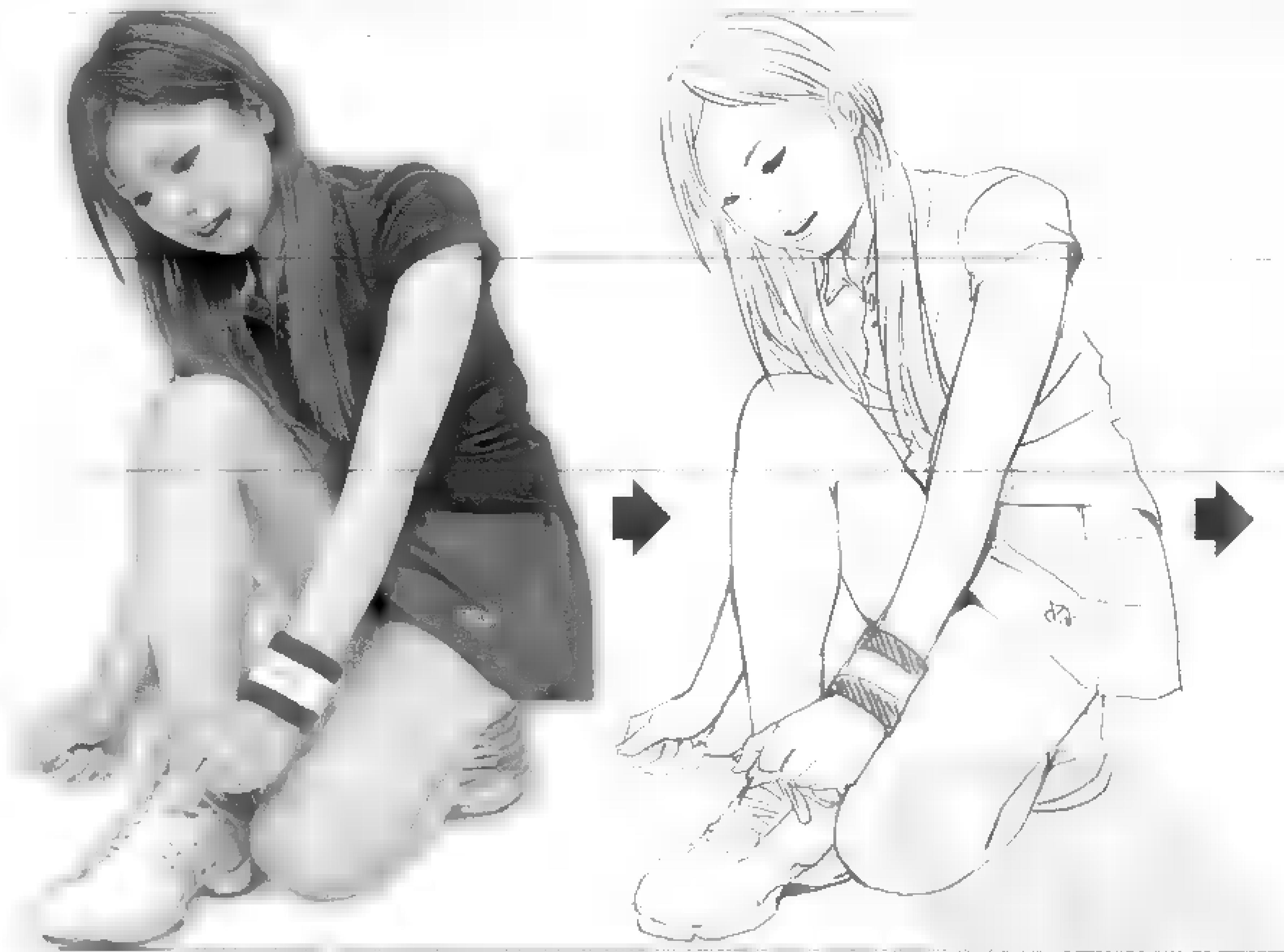
系鞋带

①准备照片

画出基准轮廓线。不用太在意透视感，把握好整体的轮廓线即可。

②画出写实素描

一边想象着身体的动作一边作画。请特别注意腿部和指尖的动作。



POINT

在全身各部位中，腿部其实很难画。尤其是男性和女性的骨盆差异很大，导致股骨的偏向不同。所以骨盆大的女性，多数都有点内八字。这样，就算是同样的姿势也会呈现出男女的差异，所以请大家一定要从骨骼的结构方面去理解后再画。



③变形为漫画人物

将写实素描变形处理成漫画人物形象。也可以尝试从另外的角度进行练习。



照片素材2





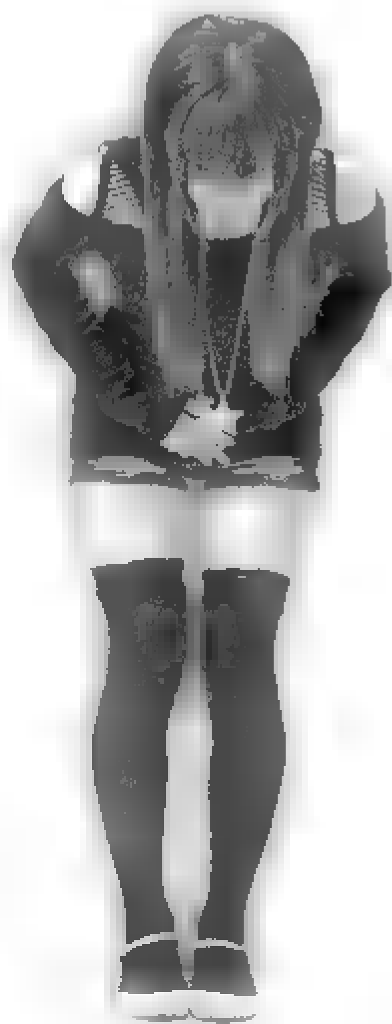
从斜上方观察到的俯视画面。画的时候请注意脊柱的线条方向。

动作照片集

本课中将向大家介绍第3章中没有提到的人物姿态的照片。同一个姿势从多个角度去观察的时候，怎样区分出来呢？请一边好好观察身体各部位的动作，一边练习各种画法吧。

动作集①便服





绘制坐姿时要注意骨骼的线条走向。[illegible]躬身行礼的姿势时要仔细观察重心位[illegible]的变化。



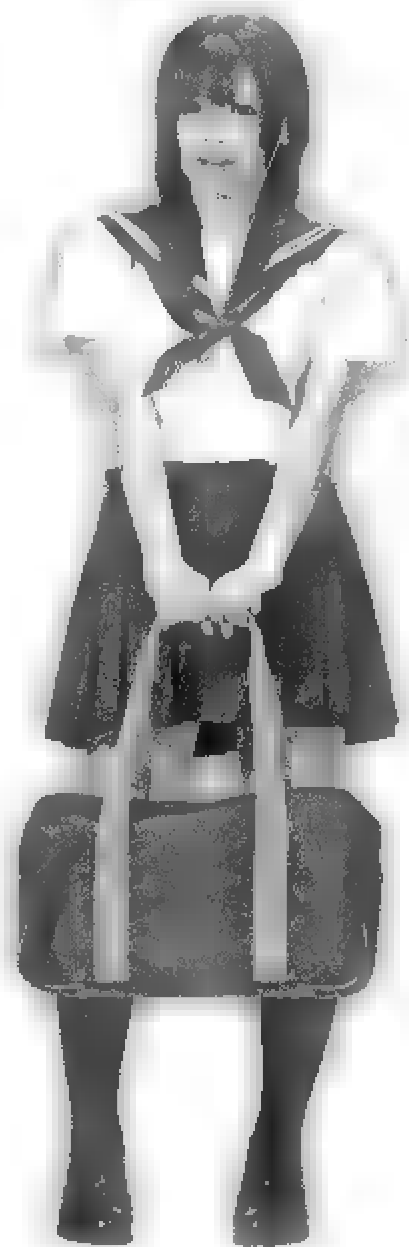






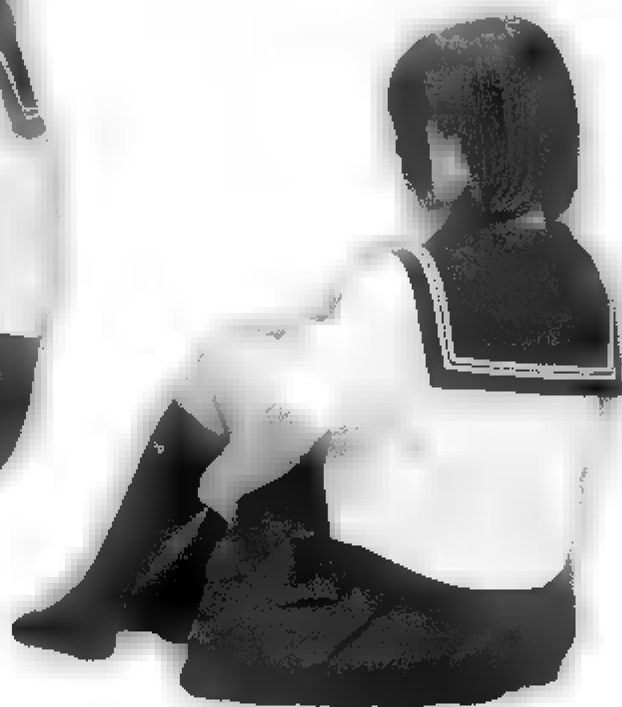


拿着睫毛膏和[illegible]头发时指尖的动作可以边回顾P46中有关“学画全身各部位 ~手~”的内容边练习。







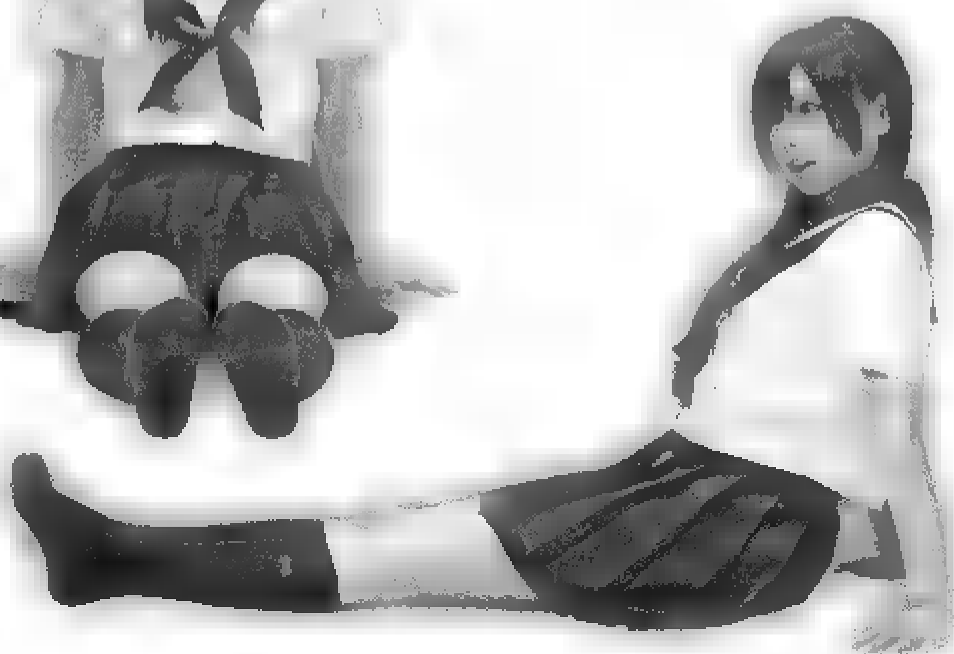




画站立姿势时要注意观察身体扭转的样子，画坐姿时要注意观察脊柱的线条走向。

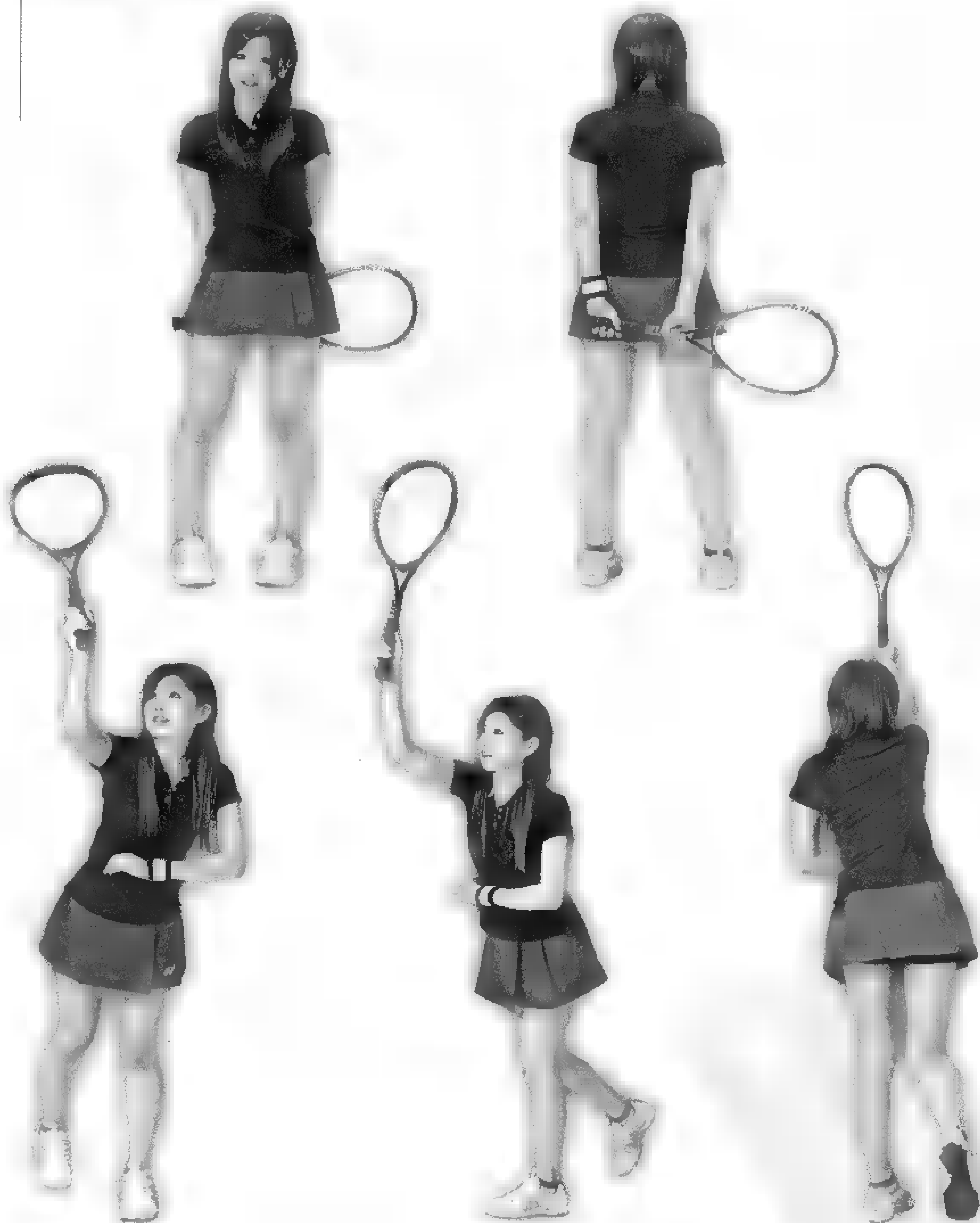







画跑步姿势时的要点是掌握身体的平衡感。画坐姿时向前伸开的腿的画法是要点。跑姿的画法请参考P64中有关“日常动作”的内容。

动作集③网球服



绘制女性化的站姿时，请参考第82页的“常见的动作”来画。画动态的姿势时，最好想象着一系列的连贯的动作变化情况来画。

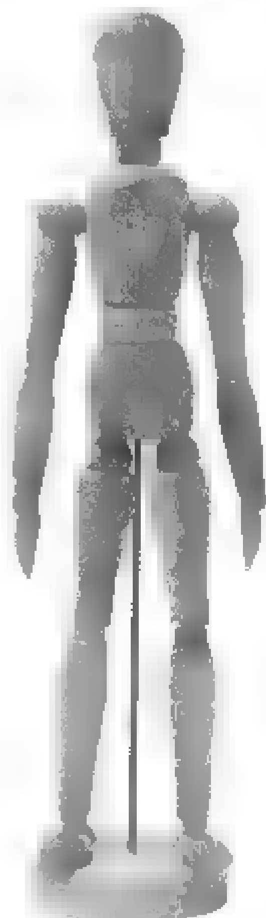
Chapter 4

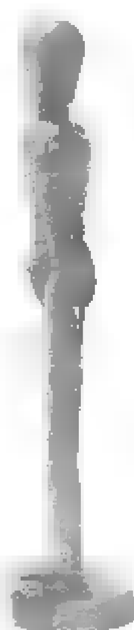
资料篇

怎么都找不到想要参考的姿势实例时，就试着使用素描人偶吧。本课将向大家介绍素描人偶的使用方法和使用素描人偶摆出的各种姿势。

什么是素描人偶

素描人偶是颈、肩、肘、腰、膝等部位被设计成与人体关节一样可以活动的人偶。想描绘某个姿势却找不到参考资料时，或虽然有可参考的照片但想再从另外的角度观察一下人物时，素描人偶就能派上用场了。







以前像照片中的这种木头制成的素描人偶很常见，但近年来以橡胶制的活动模型和芭比娃娃等为代表的由软橡胶制成的可换装的人偶渐渐作为素描的参考道具被更多地使用。

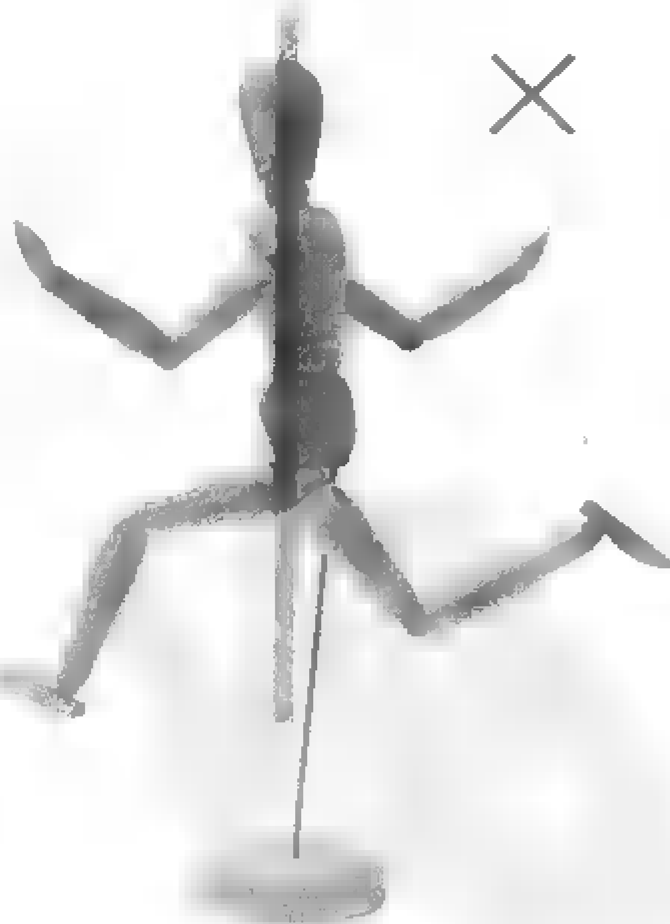
另外，模仿全身的模型、手部模型、动物形状的模型等多种类型的人偶也都能从市场上买到了。

使用方法和注意点

素描人偶的球型关节可以向各种角度活动，但实际上真实的人体有很多动作是做不到的。因此，如果没有充分了解人体结构，使用素描人偶时是会遇到困难的。使用时，最好能以原本的资料照片和实际的人体为参考。



关节正确活动的例子。为了看起来与实际人物跑动时一样，要让人偶的身体稍向前倾。



关节朝错误方向扭动的例子，图中是跟实际人体跑动姿势不相符的不自然的姿势。

各种姿势

跳舞

请参考扭转的背部等相关内容。

跌倒

使脚部的动作尽可能显得自然。

跑步

注意肩部的动作。有的部分能看到，有的部分看不到。

其他素描人偶

OBITSU BODY

全身有 28 个[illegible]位可以自由活动的、以 ABS 树脂为原料的仿真人偶。胸部和[illegible]部采用软橡胶材料，所以配合不同姿势能呈现出柔性的动作。另外头[illegible]部分有图示的无色型的，也有彩色型的，还有的人偶装了头发，可以根据喜好挑选各种类型的人偶头部。另外还有男性人偶、小狗公仔等，也可以参考一下。

OBITSU BODY 27W
肩膀高：约220mm
可活动部位：28处
销售：OBITSU制造所

可以操纵人偶做出各种柔软的动作，也可以用来参考胸部的立体感。

画远景事物时，利用带尺度的画框——“取景框（Dessin Scale）”可以更容易掌握所画目标的形状和平衡感。掌握好使用方法和使用要点，让取景框助力你的绘画练习吧。

使用取景框

什么是取景框

取景框是可以简单地确定绘制目标的比例、构图、倾斜角度等因素的绘画辅助画具，它是个在透明的塑料板上画上了格子的画框。其中有针对B型纸和碳画纸的各种型号的取景框，上面有按照纸张大小设计的相同比例的格子，所以很容易想象出插画作品完成之后的样子。对于绘画初学者来说，可以很容易地用这个工具检查出比例不协调和角度有误等错误，所以是可以培养大家观察力的一种便捷道具。

B型纸用的取景框

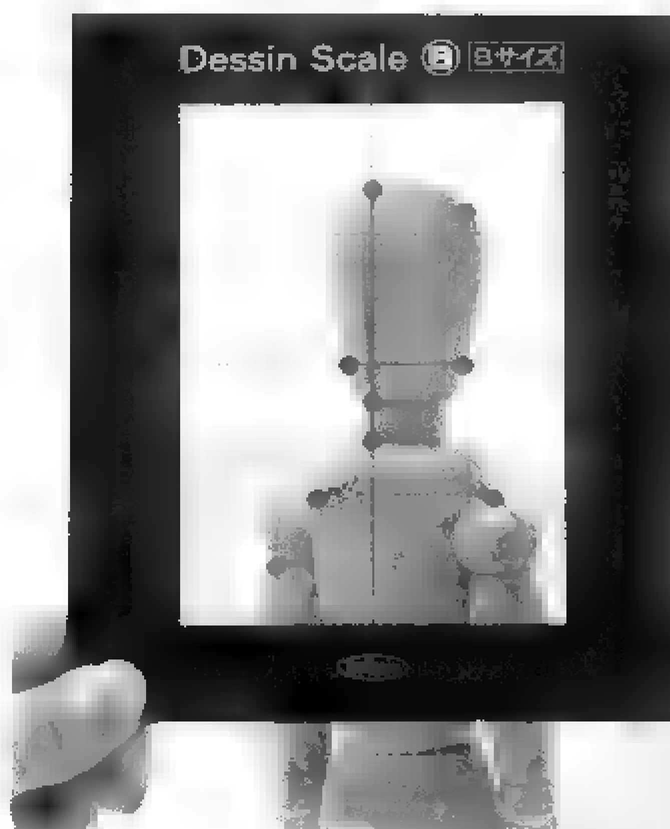


使用方法①：基本使用方法

使用取景框时，最好把素描本的纸页立起来画。好好地观察纵深感和倾斜度等实物的比例后再进行绘制。



这是基本的使用方法——透过取景框观察要绘制的目标，想象下巴、鼻子、头顶等重点部位的大概基准轮廓。



观察重点部位对应在取景框上的位置，记下来后再实际作画。

使用方法②：决定构图时使用

把人物等形象画入漫画时，要点是画面中的“构图”。透过取景框取景，选取要入画的范围，对构图会有所帮助。



一边移动取景框，一边来选择截取哪个部分画面效果最好。



将截取到框架的部分画进画框后的状态。

使用测量棒

什么是测量棒

与取景框一样，测量棒也是捕捉绘制目标的形状、确认绘制角度是否有偏差的辅助工具。棒身上有刻度，可用来测量绘制对象的长度。垂下附带的钢丝线能够制造出垂直线。测量棒可以在画具店买到，也可以用手头现有的细棒来代替。



松开测量棒一端的螺丝，附带的钢丝线就垂下来了。

数码相机的拍摄要点

本课将介绍以人偶和模特为拍摄目标，拍摄出能够作为漫画前期参考材料的、效果好的照片的方法。请一边参考让夸张的仰视和俯视角度显示出透视效果的方法，一边来尝试制作自己专属的素材集吧。

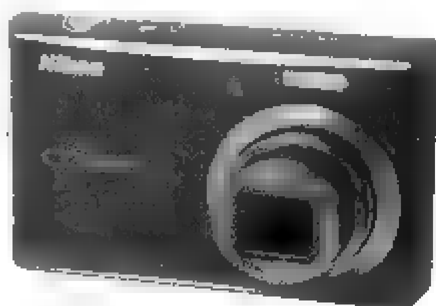
相机的种类

数码单反相机



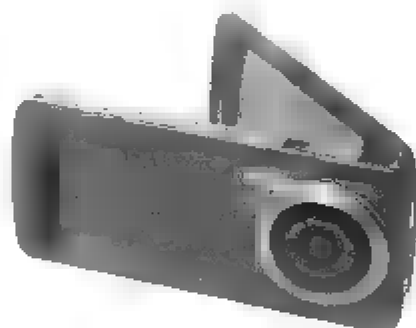
单反式的数码相机。将拍摄的画面以数码数据的形式记录下来。价格高、机身重，但是机身的重量也正好起到了防抖的作用。单反相机功能多、性能强、画质清晰，而且通过更换镜头可以对应拍摄多种类型的照片，是一种无论是专业人士还是业余爱好者都喜爱的相机。

卡片式数码相机



初学者也能简单操作的小型轻便型相机。能拍摄一定程度的高品质照片，所以用途广泛。但不能够更换镜头，所以拍摄远景的质量就要看每个产品的性能了。适合放在常备背包中，拍摄简单少量的素材。

带照相功能的手机



内置数码相机的手机。可以发送和接收拍摄下来的照片和录像。近年来，很多手机的自带相机无论是在像素还是性能方面都可与卡片式数码相机相媲美了。在拍摄远景和广角方面还有所欠缺。一部分手机如果安装上可调焦距的镜头，也是可以进行这种拍摄的。

拍摄背景 / 背景虚化

和背景一起清晰拍摄的方法

要想清晰地拍出被拍摄对象，必须要调好焦距。焦距合适的范围叫做"被写界深度（景深）"。景深深的话，近处和远处的焦距都能对上。相反，景深浅的话，背景的焦距对不上，就会拍出来模糊的效果。想将景深调深的话，可以缩小光圈（调大F值）。



景深深的照片

背景虚化的方法

想要故意渲染模糊的背景时，可以用"扩大光圈（将F值调小）"、"用远景镜头拍摄"、"让被拍摄主体远离背景"等方法来拍摄。

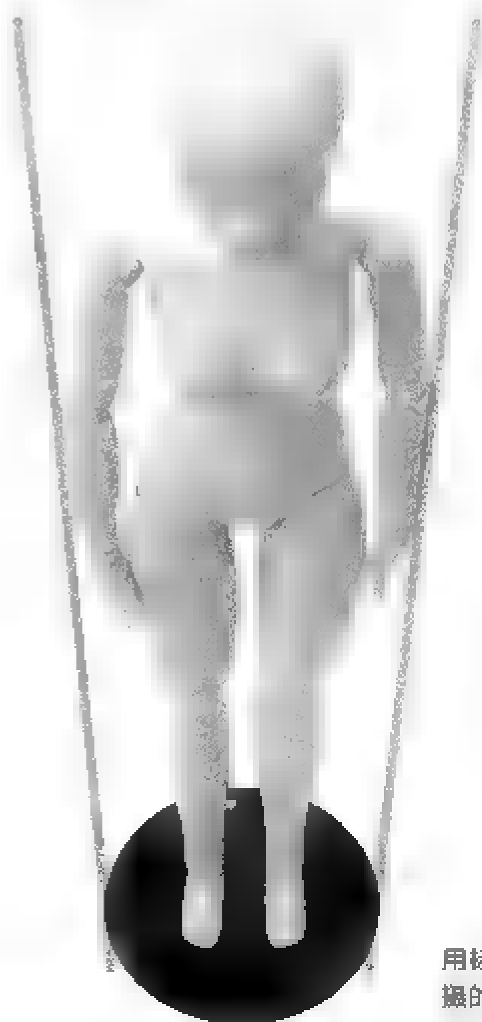


景深浅的照片

拍出被摄体的透视效果

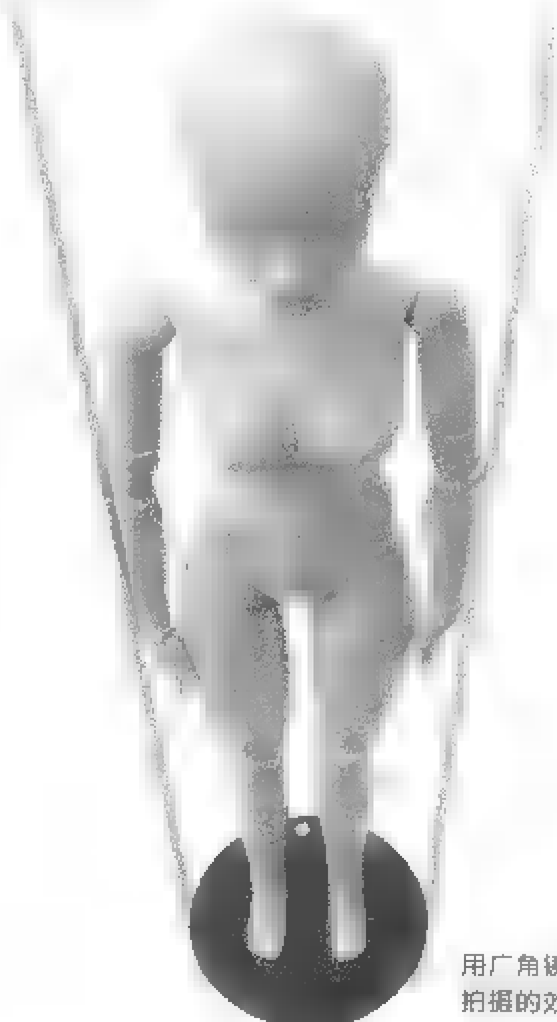
作为绘画参考资料所用的照片，如果想让人物显出透视感，最好用广角镜头来拍摄。本课中就请大家来看一下用广角镜头拍摄的、从仰视和俯视的角度制造出透视感的人偶照片吧。

透视感：普通



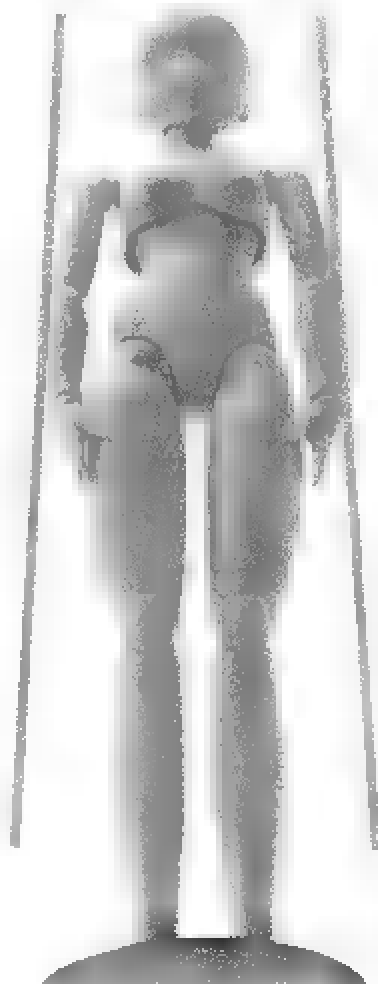
用标准镜头从俯视角度拍摄的效果。没有显现出很明显的透视感。

透视感：强



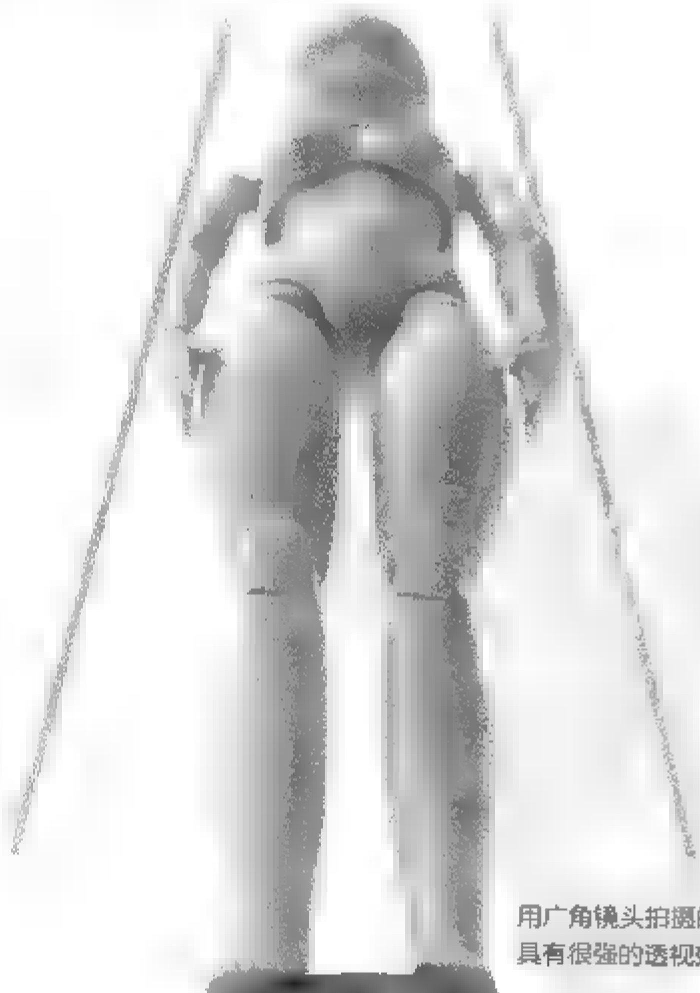
用广角镜头从仰视角度拍摄的效果。越往下越显示出很明显的透视感。

透视感：普通



用标准镜头从仰视角度拍摄的效果，透视感不明显。

透视感：强



用广角镜头拍摄的效果，具有很强的透视效果。

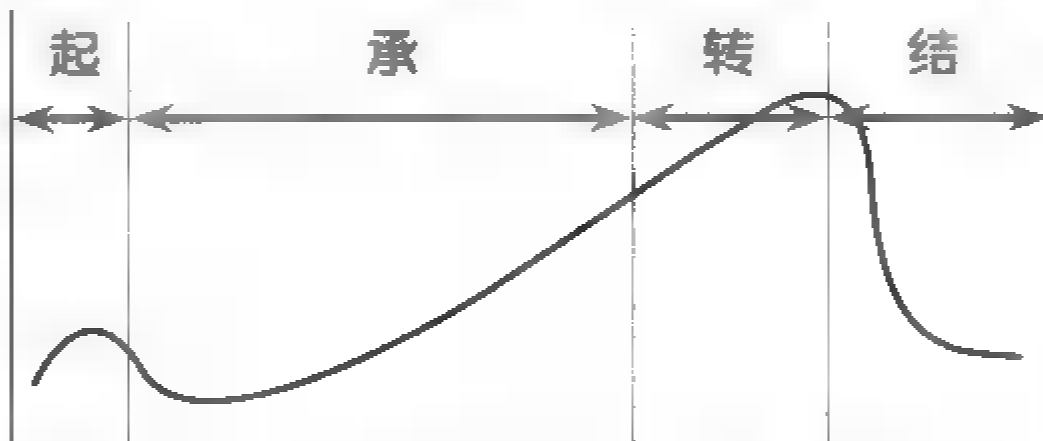
Lesson 4 分格的要点

承载着漫画故事的“画面”应该怎样配置分割呢？本课将使用具体的漫画台词向大家介绍，漫画基本故事的制作方法和画面分割方法以及最有效的表现方式。

故事的基本结构

起承转结

将整个故事分为“起”、“承”、“转”、“结”四个阶段来展开的技法。这个技法是源于由四行构成的汉诗。这种技法作为讲述故事的最基本的构成方法被广泛采用。



起：故事的导入部分。多用于介绍登场人物和故事背景。

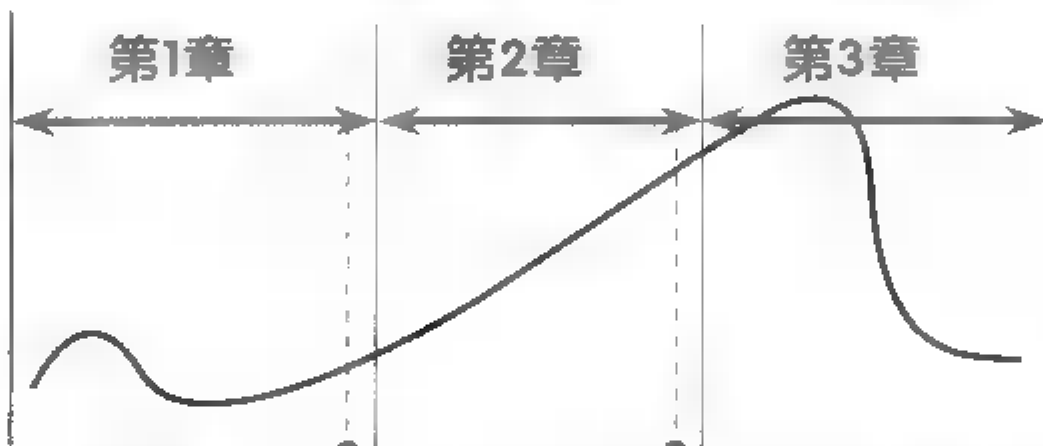
承：提供与后面相联系的信息和伏笔。故事情节没有太大的进展。

转：朝着故事的结局发展，是高潮部分。

结：结局部分。可以给故事增加余韵，或给读者一个急转直下的反转结局。

三幕构成

将故事分成三幕来展开的技法。在欧洲等地，舞台剧自古就采用这种技法。故事的展开与“起承转结”一样，只是决定故事方向的转折点是被编在两幕之间的。类似的用法在日本也有，就是在日本传统音乐的乐章展开后进行转换的“序破急”。



转折点：作为推动故事情节发展的契机的大事件。每两幕的相接部分都会加入一个转折点。

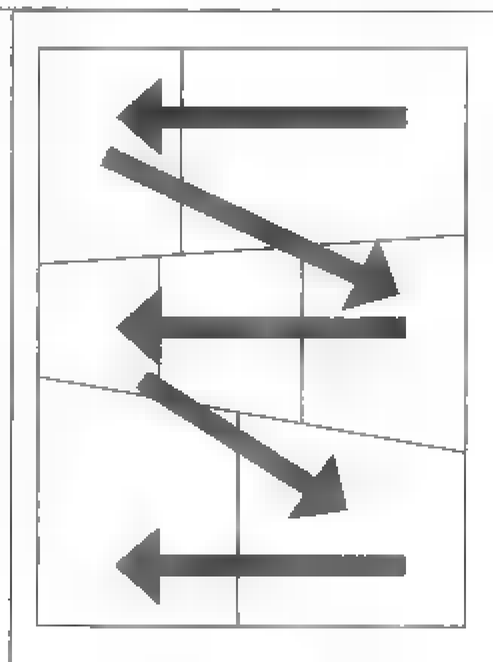
第1幕：导入部分。介绍背景和登场人物，起到与故事核心部分第2幕连接的作用。

第2幕：故事中最重要的部分。矛盾斗争和困难等成为故事高潮的“难关”都在这部分出现。

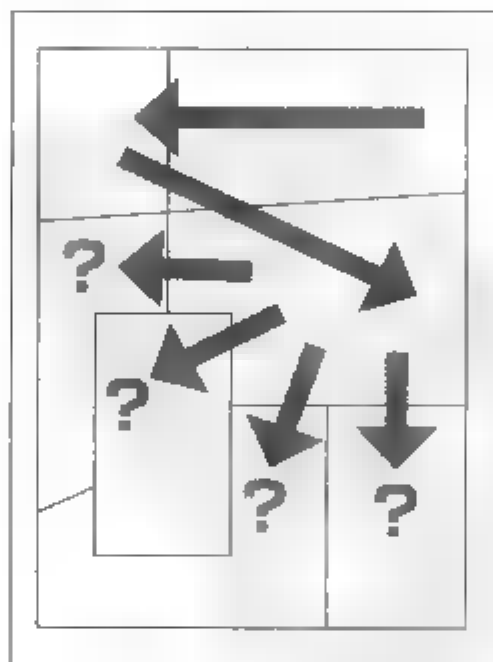
第3幕：结尾处的解决部分。解决了难题，叙述故事的主旨。

分格的流向顺序

基本顺序是从右上到左下依次来读。如果无视这种顺序，就无法顺利地进行阅读，读者就会觉得混乱了。不仅要考虑漫画中人物的位置关系、时间和地点，连读者视线的流向也要考虑在内，以这样的方法来分割画面。



○优秀案例

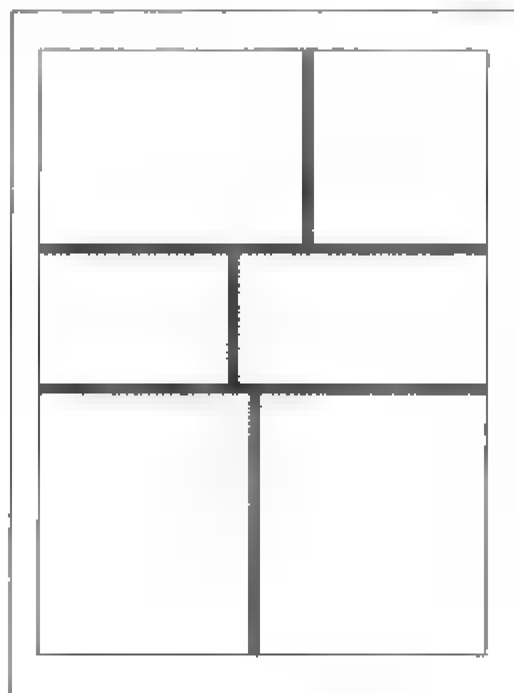


× 不佳案例

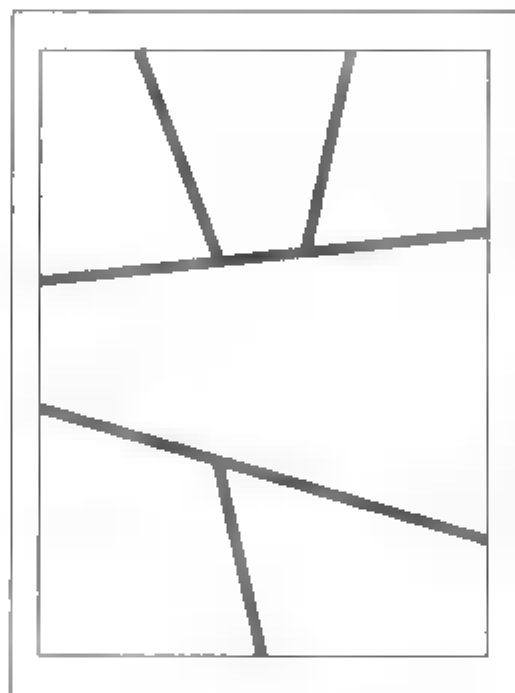
各种画面分格

分格的形状

直角线和水平线分割的故事格子适合在表现安定感时使用，斜着分割的格子适合用在表现速度感和紧迫感时。



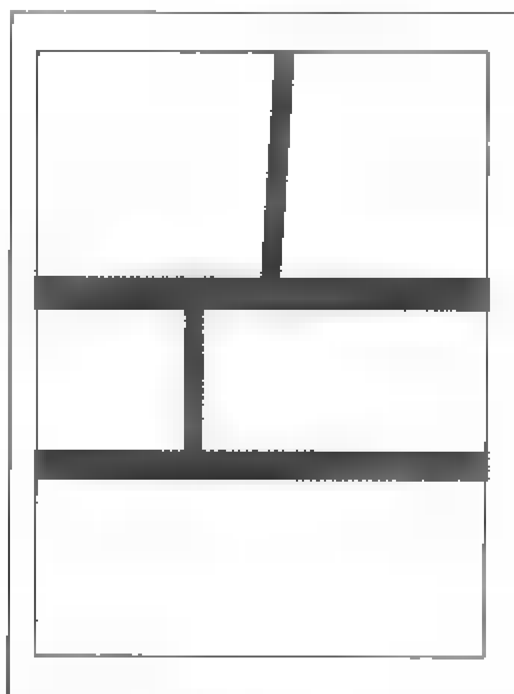
直角的格子



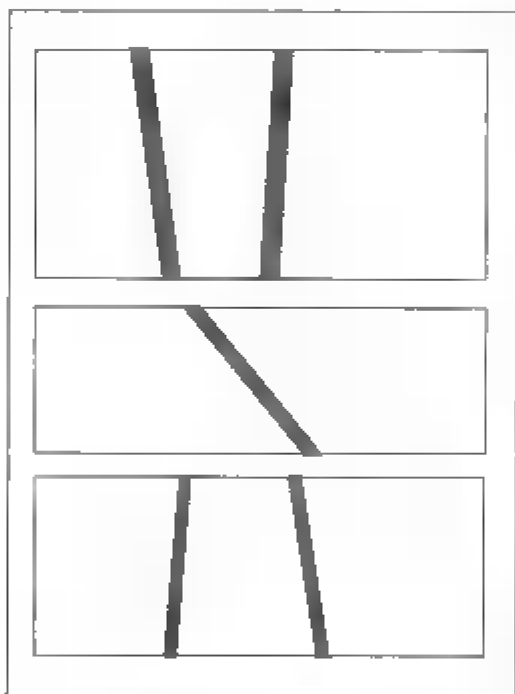
斜向的格子

分格子之间的间隔

通常，格子之间的纵向间隔比横向间隔要取得宽。横向格子之间将间隔取小了的话，可以表现出时间过得很快的感觉和场面转换的意思。



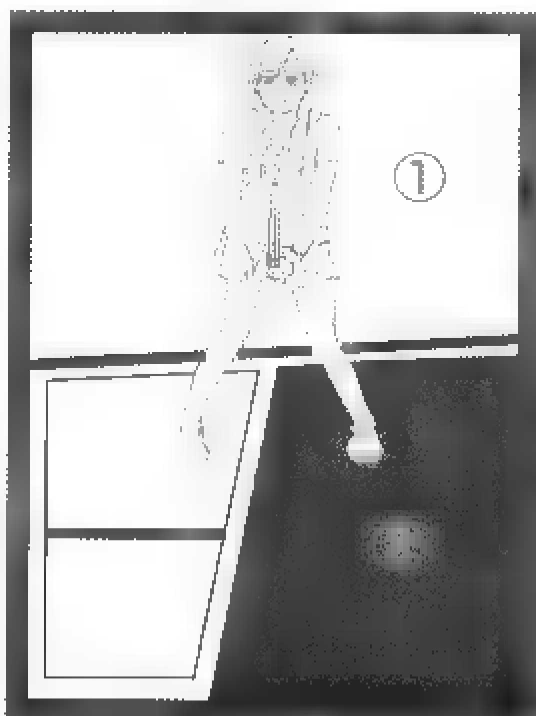
纵向间隔较宽



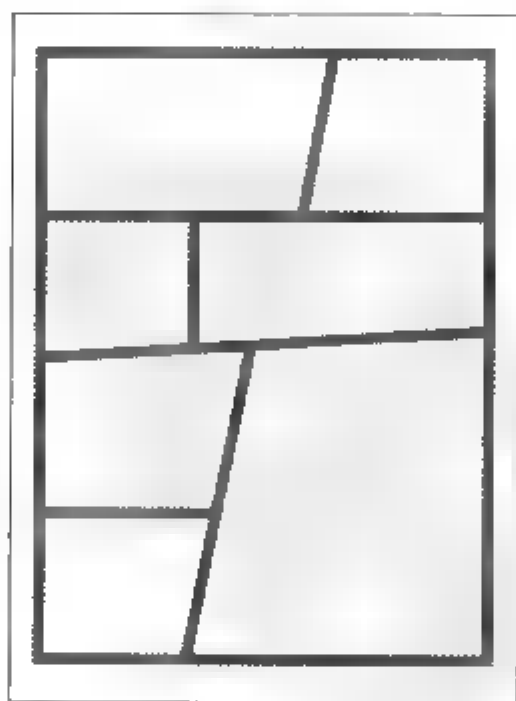
横向格子之间间隔小

分格的数量和大小

一页当中格子一般分3层共计7个左右。大的格子可以用来表现出紧迫感和速度感，小的格子可以用来表现出安定感。使格子的分割更具表现力的技法有：人物越出格子界限的"破格法①"和紧贴分割线边缘画满画面的"满格法②"等。



格子大



格子小

从实例看画面的分割技巧

一边看实际的故事台词，一边来学习随着故事的展开而改变分格方法的表现形式。（作画：Sakura老师）

示范作品：导入部分

故事的开头。对主人公和周围环境的说明，发生了与之后大事件相关联的契机事件。因为是故事的解说部分，所以用了很多小格子和直角格子，整体显得很平淡。

展示格：

用仰视的角度、描述文字以及背景的闪电火花来增加这格故事的紧迫感。



导引格：

在展示格展现了很有气势的画面之后，再用长长的导引格来缓解一下紧张的气氛。

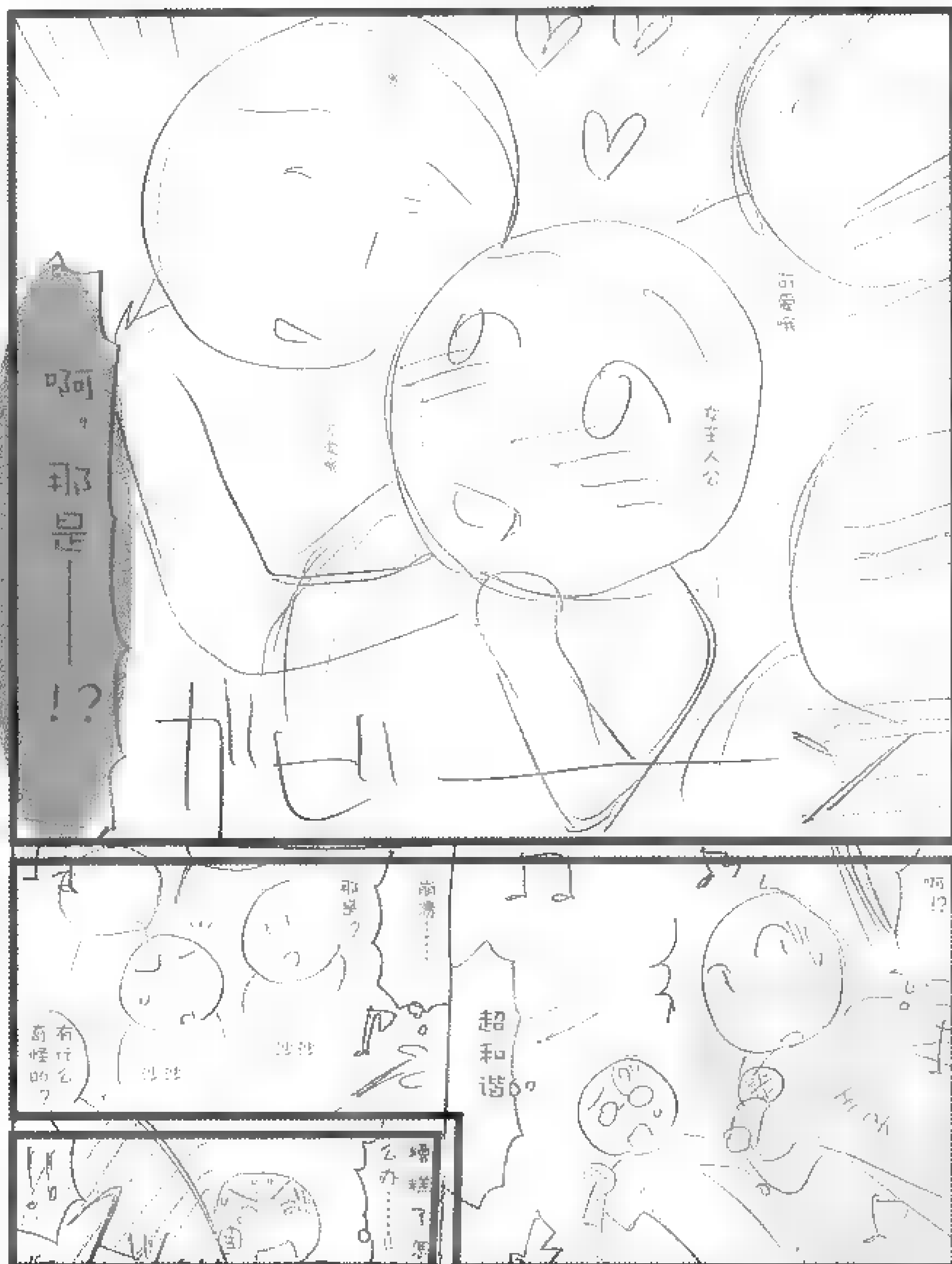
继续展开的铺垫格：

让读者对之后的故事产生期待的铺垫格。

示范作品：结尾

这是产生高潮、与结尾紧密相关的重要场面，具有解说正在发生的事件和使读者对最终场面产生期待的作用。

大格：
占到页面2/3的大格子。使用描写文字和集中线来增强紧迫感。



对话框：
用带有尖角的对话框来表现气势和惊讶。

精彩画面之前的铺垫格：
起到了在最后的高潮部分即将到来之前提起读者兴趣的作用。

状况说明格：
分别展示舞台上和观众席，来解说正在发生的事件的分格。

用于绘制漫画的稿纸根据发表的媒体的不同尺寸也有所不同。在第4章的最后，我们来介绍一下漫画稿纸的种类和基本使用方法。大家可以作为漫画创作的参考。

漫画稿纸的种类

A4（210×297mm）=同人志用
B4（257×364mm）=专业人士、杂志投稿用

市面上买到的稿纸都已经画好了分割线等引导线，特别适合初学者使用。等到习惯以后，准备自己喜欢的质感好的白纸，再自己画上引导线就可以了。

参考线的基本名称

外框线

沿着这条线裁剪纸张。想在整个页面画满图画的话，可以一直画到超出这条边线几毫米的地方。如果只是刚刚好画到接近这条成品线的地方的话，剪裁时可能会产生偏差，导致看到白色部分。

内框线

一般来说，漫画的画面是在这条线的范围内绘制。

裁切线

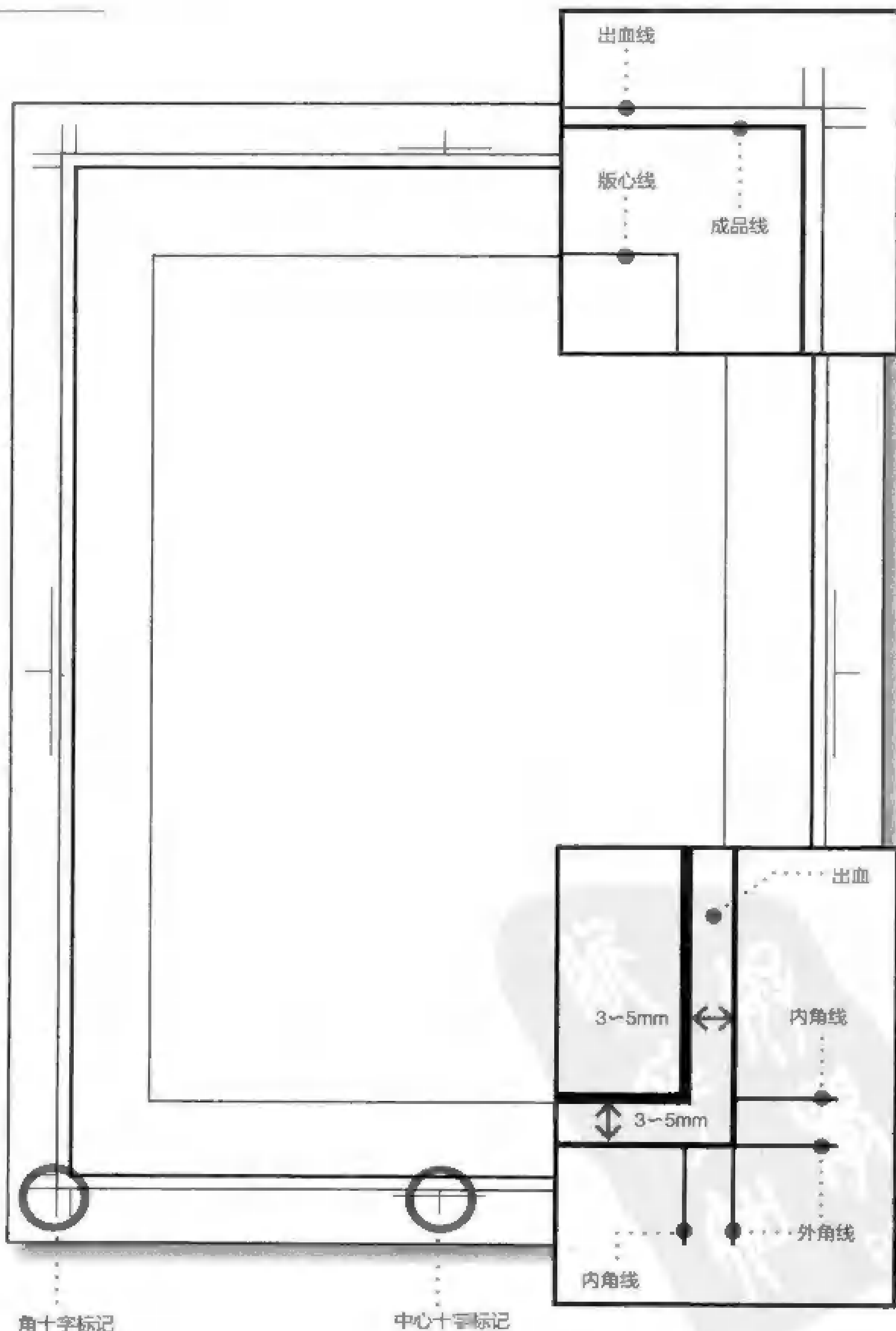
剪裁时考虑到纸张有可能产生偏差而设计的空白线。当想在整页纸上尽量画满图画时，以这条线为限度来画会比较好。

套准线

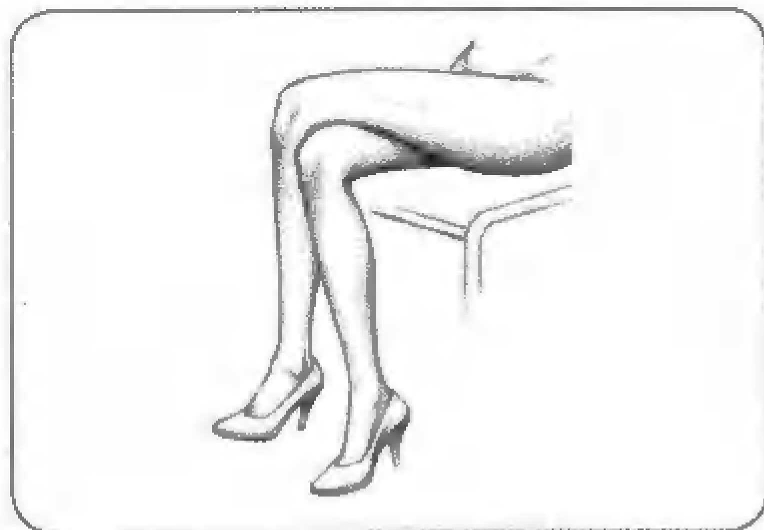
裁切纸张时的参照基准。通常稿纸的四角、上下边线的中央、左右边线的中央都画有十字标记。注意不要在涂黑或上色时把十字标记消掉了。

内角线和外角线

有“内角线”和“外角线”的稿纸叫做“漫画准线稿纸”。两条裁切线之间有3～5mm的留白，被叫作“出血”，是剪裁时会被裁掉的部分。



作者简介



Donghoon Kim

韩国出身的插画家。毕业于首尔动漫中心角色创作专业。负责《漫画达人！绘制漫画角色》、《漫画达人！帅气的男性角色设计》（夏目社）、《元素周期——启蒙背记化学基础知识》（PHP研究所）等图书的插图制作。
http://ameblo.jp/spaike77

Sakura

学生时代以漫画家身份出道，曾在动漫公司工作。现在以漫画家、插画家、歌手、模特等身份活跃在很多领域。负责《漫画达人！绘制漫画角色》、《漫画达人！帅气的男性角色设计》（夏目社）等图书的插图制作。目前正在《年轻野兽风暴》（白泉社）等杂志上连载漫画。
http://yotsuba.saiin.net/～nattou/mania/





Geko Hirasawa

插画家。他那奇幻又充满跃动感的插图广受欢迎。为《漫画达人！帅气的男性角色设计》（夏目社）、《Pixiv girls collection ～ Pixiv 女生插画大集合》（核心杂志）、"月刊绝对喜剧"（fantasista）等创作插画。
http://skywheel.fool.jp/

Rasco

插画家，现居京都府。曾在某游戏公司担任图形设计师，于2009年3月独立出来成为自由职业者。为《管家教你礼仪和礼法》、《管家教你美感和气度》（PHP研究所）绘制插画。工作领域也扩展到了书籍领域，活跃在各种不同的领域。



漫画达人技法圣经

美少女综合篇

（日）HARD DELUXE工作室 编著
杜姗姗 译



中青雄狮
中国青年出版社

权威×全面×提升×圆梦

中青动漫经典自学漫画教程！



有用的绘画工具

面部的基本画法

头发的画法

全身的画法

女性角色和姿势表现

服装、小物品的画法

不同职业的角色

参考照片描绘漫画人物

漫画分格技巧



策划编辑：唐丽丽　白　峥

责任编辑：易小强　刘冰冰

助理编辑：张新雨

封面设计：唐　棣　孙■锦



扫描二维码，关注@中青动漫官方新浪微博



扫描二维码，关注中青动漫官方微信公众平台

上架建议：动漫—卡漫技法

ISBN 978-7-5153-1540-9



定价：36.00元